
«The Nomad Soul : un incroyable voyage virtuel aux cotés de Bowie»
Dreamzone
N°11
Mensuel - avril 2000
L 9578 - 11 - 35,00 F
Canada 10,95 $ Belgique Fb, Suisse 9,5 Fs. Guadeloupe-Guyane

SOMMAIRE

Un animal bien étrange !

C'est le printemps : le soleil fait son apparition, les températures grimpent doucement et les fleurs commencent à éclore. Du coup, l'éditeur, tel un animal en hibernation, se dit qu'il est temps de quitter sa tanière pour voir ce qu'il se passe à l'extérieur, au cas où quelques joueurs s'y trouveraient. Et là, Ô surprise, il découvre que tout un tas de gens comme vous et moi attendent avec impatience des softs pour leur machine. Toujours prêt à rendre service -à moins que ce ne soit juste pour se faire un maximum de pognon (allez savoir...)-, notre éditeur se décide donc à nous sortir le grand jeu et l'on se retrouve alors avec plein de bonnes choses comme The Nomad Soul, Tomb Raider 4, Sega GT ou encore NBA 2K. Alors nous, on est contents, et on en aurait presque envie de faire des bisous à tous ces bienfaiteurs (enfin, bisous pour les filles et poignée de main pour les garçons !). Mais encore faut-il faire attention car l'éditeur est un animal susceptible, capable de se fâcher à la moindre contrariété avec le journaliste. Alors gare à ne pas écrire dire, ou faire n'importe quoi sous prétexte que c'est le printemps ! A part ça, elle est pas belle, la vie ?

Vincent Maulon



3 ter, rue d'Arsenval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT
Responsable maquettiste
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Saxo, Hervé PÉCOME, Hervé BALÉDENT et Serge Bianchi
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN

Impression
MAGNUM Production - Emerainville(77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

Ce mois-ci, les interrogations sont une fois de plus assez nombreuses quand à l'avenir de la Dreamcast face à la PlayStation 2. Pourtant, il suffit de jeter un oeil sur les tests pour se rendre compte que les éditeurs français ont décidé de réagir enfin. Et avec des titres comme Soul Reaver, Tomb Raider IV, The Nomad Soul et Resident Evil 2 Value +, on ne peut pas dire qu'ils se sont moqués de nous. Chez nos amis japonais, on accélère aussi la production avec des grands jeux comme Sega GT, King of Fighters Evolution ou Dead or Alive 2. Tant mieux, il était temps ! Vous vous interrogez aussi sur les éventuels périphériques de la console. Là, je pense qu'il faut se montrer patient. Le lecteur Zip, le clavier, la caméra, le lecteur DVD et la souris devraient sortir d'ici la fin de l'année (au Japon dans un premier temps). Enfin, je suis agréablement surpris de voir quelques charmantes demoiselles nous envoyer leurs missives. C'est peut-être le signe d'un changement des mentalités ! A la prochaine !

Neo Alex

Le coup de gueule du mois

Salut et longue vie à Dreamzone

Je vous fais parvenir ici mon mécontentement vis-à-vis de Sega. En effet, cette société que je soutiens depuis la défunte Master System me déçoit beaucoup depuis quelque temps. Non pas à cause de la Dreamcast, mais pour la communication de Sega France qui est une véritable merde. Sega France s'obstine à faire passer des publicités une fois par semaine à la télévision (la pub de Virtua Striker est passée 3 fois en une semaine, et puis plus rien !!!). Pendant ce temps, Sony prépare la sortie européenne de la PlayStation 2 pour dans quelques mois. De leur côté, Sega et ses éditeurs retardent leurs jeux. Beaucoup de personnes que je connais sont d'accord avec moi, il faut plus de jeux !! Dernier point, je suis sidéré de voir des magazines assassiner la Dreamcast. Il y en a même un qui s'est permis de mettre 33 % à la jouabilité de Shenmue ! Un carnage !! Alors, je le répète, si Sega veut marquer l'année 2000, qu'ils se bougent le cul !!

Voilà un petit coup de gueule qui fait du bien. Allez, salut et bonne continuation !

Matt, 13300 Salon de Provence

Un latin bien échauffé

Ave Neo Alex, giocaturi te salutant ! (ah, en voilà un qui a trouvé une superbe introduction à sa lettre. Bravo David !)

Je voudrais commencer par un coup de gueule (ah, désolé, mais la place est déjà prise !). Le 31 janvier, date de sortie de Resident Evil 2 Value +, je me rends chez mon "dealer" de jeux et j'apprends que la sortie de ce titre est repoussée aux calendes grecques. Sega et les différents développeurs devraient revoir leur copie et apprendre ce que l'on nomme le respect du consommateur, parce que nous ne sommes pas là uniquement pour acheter vos jeux (retardés) et la fermer !

Là, je te trouve un peu injuste avec Virgin et Capcom. La version japonaise de Resident Evil 2 Value + est bien sortie au mois de janvier. Pour la version française, elle devrait être sortie au moment où tu liras ces lignes. Tu vois, pas de quoi en faire tout un fromage !

Voici mes questions :

1- En quoi M-SR se rapproche de Driver ?
En rien, si ce n'est le fait que l'univers de ces deux jeux se situe dans des grandes villes du monde. Ne commence pas à croire tout ce que raconte notre malheureux El Tuco (ce dernier me signale que tu devrais étudier un peu plus ses superbes textes).

2- J'avais cru comprendre que la Dreamcast était une console évolutive, c'est-à-dire que l'on pouvait faire évoluer sa puissance en ajoutant des composants. Comment se fait-il que j'ai lu dans Dreamzone N°9 que Sega sortirait sûrement une nouvelle console vers 2002 ?
Tu sembles avoir quelques problèmes de lecture, mon pauvre David. Aucune console Sega ne sortira en 2002. Par contre, en 2003...

3- Côté aventure, quels sont les jeux qui devraient sortir sur Dreamcast ?
Regarde un peu la rubrique Tests de ce mois-ci : Soul Reaver (fabuleux !), Tomb Raider IV (excellent !), The Nomad Soul (démentiel !) et Carrier (plutôt bon !). Tu vas passer pas mal de temps sur ta Dreamcast dans les semaines à venir.

4- Quels sont les différentes modes de jeu présents dans Shenmue ?
Encore une fois, je te conseille de lire un peu plus attentivement les tests publiés par ton magazine préféré (Antoine est très fâché que tu n'aies pas lu son test !).

David Redfield

Je veux ma puce

Salut à vous les accros du paddle gris

Je vous écris car je commence à désespérer. En effet, j'ai commandé une puce Dreamcast il y a trois semaines et je ne l'ai pas reçue. De plus, j'espère ne pas bousiller ma console en l'installant. J'ai aussi commandé Shenmue dans un magasin et je l'attends depuis maintenant quatre semaines. Le vendeur m'a dit qu'il y avait des ruptures de stock.

Mon cher Thomas, ton inquiétude est bien légitime. Cela dit, la vente de puces Dreamcast marche fort en ce moment, ce qui explique certains envois retardés. Je te conseille de demander l'aide d'un ami qui s'y connaît un peu dans les soudures car il serait dommage de griller ta console en tentant d'installer la puce. Cela prouve qu'il convient d'être prudent avec ces fameuses puces. Maintenant, à toi de voir si tu préfères jouer tout de suite à des jeux intégralement en japonais, ou si tu préfères attendre leur sortie en Europe pour profiter d'une traduction en français. Pour Shenmue, je peux te dire que sur Paris, il n'y a pas de rupture de stock. On peut même trouver cette petite merveille d'occasion dans plusieurs magasins.

PS : votre mag est trop fort.

Thomas

Un lecteur qui ne croit plus

Salut à toute l'équipe de Dreamzone
Je me suis acheté la Dreamcast dès sa sortie européenne et j'ai été très heureux de mon acquisition en voyant des jeux comme tels que (Power Stone, Soul Calibur...). Malheureusement, je viens de m'apercevoir que Sega ne nous offre pratiquement aucun bons jeu en ce milieu d'année. Il faudra donc attendre la fin de l'année pour voir sortir les meilleurs titres en Europe. Souhaitons que Sega change de politique lors de la sortie de la Play 2 !

1- J'ai entendu dire que la PlayStation 2 était utilisée à 100 % alors que la Dreamcast ne le serait qu'à 30 %. Info ou intox ?
Quel est l'imbécile qui a bien pu te raconter ça ? Certes, la Dreamcast n'est pas encore utilisée au maximum de ses capacités, mais la Play 2 non plus. Ce n'est que vers la fin de leurs carrières respectives que ces deux magnifiques consoles montreront toute l'étendue de leur puissance.

2- J'ai lu dans Dreamzone N°8 que Sakura Wars avait battu Shenmue en étant le jeu le plus attendu. Cela signifie-t-il que Sakura Wars est meilleur que Shenmue ?
Pas le moins du monde. Sakura Wars est simplement l'une des plus célèbres sagas de l'univers vidéoludique pour nos amis Japonais, alors que Shenmue est un produit d'un genre un peu nouveau.

Shenmue sera-t-il sous-titré, ou doublé en français ?
Au départ, Sega prévoyait un simple sous-titrage (qui nous aurait d'ailleurs permis d'avoir le jeu avant la fin de l'été. Maintenant, il semble que l'éditeur opte pour une vraie traduction qui devrait retarder le jeu jusqu'à Noël.

A quand une suite de Resident Evil : Code Veronica ?
Désolé, mais aucune suite n'est prévue pour l'instant. Cela dit, la PlayStation 2 ne sera pas mieux servie puisque le seul Resident Evil confirmé sur cette console est justement le fameux Code Veronica. Pendant ce temps, la Nintendo 64 sera la seule à profiter d'un épisode inédit de la saga avec Resident Evil Zero.

Quels seront les prochains titres de Namco sur Dreamcast ?
Alors, dans l'ordre : Revenge of Vincent, Neo Alex is Back, Seba IV : The Return of Quiquiche man, El Magnifico Tuco. Te voilà rassuré, n'est-ce pas ?

Pour l'option DVD, l'an 2000 ou 2010 ?
C'est une excellente question ! Disons qu'avec un peu de chance les petits Japonais pourront en profiter pour les fêtes de fin d'année. En ce qui nous concerne, il faudra patienter jusqu'au milieu de l'année prochaine.

Comment Sega peut-il espérer contrer la PlayStation 2 avec seulement Shenmue et Sega GT ?
C'est vrai qu'ils sont un peu fous chez Sega. Vouloir contrer une console aussi FORMIDABLE que la Play 2 avec "seulement" : Sega GT, Shenmue, Ecco : Defender of the Future, Daytona USA 2, M-SR, Eternal Arcadia, Grandia II, Half-Life, The Nomad Soul, Quake III Arena, Rayman 2, Dead or Alive 2, Castlevania Resurrection, Major League Soccer, Virtua Tennis, Virtua NBA, SNK Vs. Capcom, Guilty Gear X, V-Rally 2 Millenium, Silver, MDK 2...

Merci beaucoup

Titi

Un p'tit nouveau !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone (on ne fait pas dans l'originalité !).

Je viens de découvrir le magazine Dreamcast parfait. J'avais essayé le magazine officiel Dreamcast, puis Game Dream, mais c'est le vôtre que je préfère, même si vous ne mettez pas de CD démo ! Bon, passons aux choses sérieuses. J'ai quelques questions à vous poser :

1- Quels sont les RPG prévus pour cette année ?
Avant la fin de l'année, tu pourras te régaler avec l'excellent Silver (un des meilleurs du genre sur PC), Eternal Arcadia (programmé en partie par les concepteurs de Panzer Dragoon Saga sur Saturn) et Grandia II (la suite du meilleur RPG de la Saturn). J'en vois déjà qui se frottent les mains à l'idée de passer des heures et des heures devant leur moniteur.

2- Quel est la date de sortie de Rainbow Six ?
Malheureusement, nous n'avons aucune nouvelle de ce titre qui devait pourtant sortir avant l'été. Cela dit, dans le genre (même s'il se situe pendant la deuxième Guerre Mondiale, Hidden & Dangerous est une réussite. Il sortira vers le début du mois de mai.

3- Quand sera testé Shenmue en version française ?
Et bien, on peut dire que tu prends de l'avance, là ! Shenmue ne sortira pas en France avant la fin de l'année. En conclusion, il ne sera pas testé dans Dreamzone avant le No 19 (si tout va bien !). Il va falloir que tu t'armes de patience.

4- Est-ce qu'un Panzer Dragoon est prévu ?
Désolé, mais comme je l'avais annoncé dans un précédent numéro de Dreamzone, Sega a dissout l'Andromeda Team responsable des trois Panzer Dragoon sur Saturn. Quelques programmeurs de cette prestigieuse équipe travaillent actuellement sur le merveilleux Eternal Arcadia. Et pourtant, j'aurais bien aimé qu'un shoot'em up en 3D aussi démentiel que Panzer Dragoon II connaisse une suite sur Dreamcast.

A plus Neo Alex

Jessy . E

Plus de tests

Salut à toute l'équipe de Dreamzone,
Ce magazine est parfait, surtout la couverture (celle de Shenmue). Malgré tout, il possède un tout petit défaut : les tests. Il n'y en a pas assez (c'est ce que je pense), mais j'adore les imports. J'ai commencé à lire votre magazine en décembre dernier et je me suis d'ailleurs abonné. Passons aux questions :

1- Etant un fan du premier GTA, j'aimerais savoir si le deuxième épisode vaudra le coup d'être acheté sur Dreamcast ?
D'abord, sache que nous testons 98,9 % des jeux qui sortent sur Dreamcast dans le monde (en clair : les jeux américains, européens et japonais). Ensuite, il m'est particulièrement difficile de te donner mon avis sur un titre qui n'est encore sorti. Un peu de patience !

2- Comment devenir testeur dans un magazine (les études, le niveau de jeu...) ?
D'abord, il faut avoir beaucoup de malchance. Ensuite, il faut être capable de terminer le mythique Space Invaders les yeux fermés et un bras dans le dos. Enfin, il faut connaître par coeur les noms de tous les personnages des trois épisodes de Shining Force. Rien de bien compliqué en fait !

3- Est-ce que Soul Reaver contiendra un nouveau donjon dans la version Dreamcast?
Hélas, la version Dreamcast est strictement la même que celle de la PlayStation. Seuls les graphismes et l'animation ont été améliorés. Cela dit, que cela ne te rebute pas. Soul Reaver est l'un des meilleurs jeux disponibles sur Dreamcast.

4- J'aimerais connaître les dates de sortie de V-Rally 2 et Rainbow Six en Europe.
Pour V-Rally 2 Millenium, il faudra patienter jusqu'au joli mois de mai. Pour Rainbow Six, il faudra simplement aller brûler quelques cierges à l'église la plus proche, dans l'espoir d'éviter à cet excellent jeu une annulation injustifiée.

Voilà, j'en ai fini avec mes questions, alors longue vie à notre magazine préféré ! Salut aux Segamaniaques au nom de "Frisco Dub Kidd".

Pédro 51

COURRIER

Une fille qui en veut

Bien le bonjour à toute l'équipe de Dreamzone (heureusement que j'avais dit en avoir assez de cette formulation répétitive !).
Je vais passer directement aux questions pour gagner du temps (en espérant que vous me répondrez car cela fait trois fois que je vous écris sans succès !).

1- Tout d'abord, je ne comprends pas pourquoi il continue d'y avoir des jeux en 2D sur une console aussi puissante que la Dreamcast.
C'est bien dommage ! Moi, je ne comprends pas pourquoi les dessins animés utilisant le coup de crayon de l'homme continent d'envahir les salles obscures alors que l'image de synthèse est nettement plus agréable à l'oeil. Non, je plaisante. Cela dit, il faut que tu comprennes que dans la vie, c'est bien d'avoir le choix. Certains de nos lecteurs (et moi-même) aiment la 2D, surtout pour les jeux de combat. Il suffit "normalement" (je précise pour les bouffeurs de 3D à toutes les sauces !) de regarder les photos de SNK Vs. Capcom ou Guilty Gear X pour en tomber amoureux. De plus, je ne pense pas que les amateurs de bandes dessinées aimeraient voir leurs personnages préférés s'adonner ouvertement à la 3D. Sincèrement, qu'est-ce que tu préfères ? Un fabuleux Marvel Vs. Capcom en 2D ou un lamentable X-Men en 3D (comme celui qui s'apprête à sortir sur Nintendo 64 et PlayStation). Longue vie à la 2D !

2- Ensuite, je trouve dommage que certains développeurs n'utilisent pas les capacités techniques de notre chère Dreamcast et que l'on puisse encore trouver des personnages carrés comme dans la plupart des jeux PlayStation.
Eh bien, tu comptes m'en faire encore combien des récriminations aussi subjectives ? Tu as raison, les programmeurs sont encore loin d'avoir utilisé toutes les ressources de la dernière console de Sega. Cependant, tu ne dois pas oublier que la beauté d'un jeu est subjective et que certains joueurs s'éclatent encore sur Zelda Game Boy. Prenons un autre exemple. L'excellent Driver sur PlayStation était nettement inférieur techniquement aux meilleurs jeux du genre disponibles sur la même machine et à la même époque (Ridge Racer 4, Gran Turismo, Colin McRae Rally...). Pourtant, ça ne l'a pas empêché de connaître un énorme succès. Arrête-toi un peu moins sur les détails et juge donc les jeux sur leur vraie valeur. Et n'oublie que chacun est libre de ses choix.

3- Ces questions concernent les métiers du jeu vidéo : qu'est-ce exactement qu'un développeur et un programmeur de jeu vidéo ? Quelles sont les études à effectuer pour exercer ces deux emplois ? J'espère sincèrement que vous répondrez à ces questions car la réponse est très importante pour mon avenir.
Je dois t'avouer que tu me poses de nombreuses colles. D'abord, on ne parle pas vraiment de développeur, mais d'équipe de développement (formée de scénaristes, de designers, de programmeurs...). Ensuite, le programmeur est celui qui utilise différents outils informatiques pour créer le moteur du jeu (et encore, là, je simplifie !). En ce qui concerne les études précises que tu seras obligé de suivre pour parvenir à exercer l'un de ces deux métiers, je te promets que nous aurons l'occasion d'y revenir dans un prochain numéro de Dreamzone (le temps que nous puissions mettre la main sur un programmeur et le torturer à loisir pour obtenir les précieuses réponses).

4- A quand la sortie de Tomb Raider IV sur Dreamcast? Allez-vous faire un test complet de ce super jeu dans Dreamzone ?
Tu vas être contente puisque le fameux Tomb Raider IV verra le jour peu de temps après la sortie du Dreamzone que tu tiens en main. Il sera testé en long et en large dans le prochain numéro de Dreamzone.

5- Sur ma Dreamcast, il y a écrit : "compatible Windows CE". Qu'est-ce que cela veut dire ?
Cela signifie simplement que les développeurs peuvent aussi utiliser Windows CE comme système d'exploitation pour leurs jeux. Cela permet ainsi aux programmeurs de jeux PC de convertir au mieux leurs hits sur Dreamcast.

6- Dans le numéro 10 de Dreamzone, la date de sortie de Dead or Alive 2 est fixée à mars 2000 aux USA. Et en France ?
Pour la France, il suffira de patienter jusqu'au mois de mai. Alors, heureuse ?

7- Je voulais aussi savoir pourquoi un magazine exclusivement consacré à la Dreamcast traite aussi des jeux PC, de la Neo Geo Pocket, de l'Arcade, du cinéma et du DVD ?
Sans doute parce qu'il faut savoir s'ouvrir au reste du monde. Il n'y a qu'un seul moyen d'améliorer sa culture, ses connaissances et son point de vue : c'est d'explorer de nouveaux horizons, de partager ses passions avec ceux qui nous entourent. C'est ce que nous essayons de faire dans Dreamzone depuis le début avec toutes les rubriques que tu as citées plus haut. Nous partageons nos envies, nos coups de gueule et nos passions avec vous, dans l'espoir que notre magazine ne soit pas qu'un simple catalogue dans lequel vous vous plongeriez avant d'acheter un jeu. Le jeu vidéo n'est pas seulement une invasion mercantile, c'est aussi un véritable phénomène culturel.

8- Ma dernière question est une suggestion : pourquoi ne pas mettre une page d'annonces dans votre mag ? Comme ça, les lecteurs pourront se vendre et s'acheter des accessoires et jeux sur Dreamcast.
Bien que Vincent et moi ne soyons pas vraiment convaincus par cette suggestion (Internet étant un lieu nettement plus propice à ce genre de transaction), nous pourrions changer d'avis si les lecteurs nous demandaient en masse cette rubrique Petites Annonces.

Je vous remercie. Et surtout, n'arrêtez pas de publier ce super magazine qu'est Dreamzone !
Pas de soucis, avec d'aussi charmantes fans que toi, nous ne sommes pas prêts de rendre les armes face à l'envahisseur Sony.

Kirsty, une fana des jeux vidéo



J'aime Soul Calibur

Salut à tous les lecteurs, lectrices et bien évidemment l'équipe de Dreamzone !

1- Je possède une Dreamcast avec le merveilleux Soul Calibur et je voudrais savoir si une suite est prévue ? Et pourquoi aucune femme black n'est présente dans le jeu ?
En fait, les programmeurs de Soul Calibur ne se sont visiblement pas encore attaqués au continent africain. Ce qui explique l'absence d'une guerrière black dans le hit de Namco. Enfin, sache que de nombreuses rumeurs font état du développement d'une suite sur Dreamcast de Soul Calibur. Malheureusement, il reste à en attendre la confirmation.

2- J'ai appris que Tomb Raider 4 allait sortir sur Dreamcast avec une Lara encore plus belle ! Alors, info ou intox ?
C'est une info, et même plus que ça puisque ce petit bijou est testé par notre brave El Tuco dans le présent numéro. Le jeu sort d'ailleurs en ce moment dans le commerce.

3- J'ai appris que les ventes de la Dreamcast étaient catastrophiques au Japon et en Europe, un phénomène qui devrait s'aggraver avec la sortie de la Play 2. Alors, faut-il s'inquiéter ? Souvenez-vous de la Saturn !
Pas de souci, les ventes européennes de Dreamcast sont plutôt bonnes. Pour le Japon, c'est vrai que ce n'est pas fameux. Cela dit, il n'est pas certain que la PlayStation 2 puisse tenir tous ses objectifs de vente. Soyez patients !

4- A quand un jeu de baston avec uniquement des femmes qui se castagnent entre elles ?
Désolé, mais ce n'est pas encore prévu. Tu ne serais pas un peu obsédé des fois ? Enfin, les combattantes de Dead or Alive 2 devraient réussir à contenter ton trop-plein de libido.

5- Est-ce qu'une imprimante est prévue pour la Dreamcast ? Si oui, quand ?
Encore une fois, je suis navré, mais aucune imprimante ne verra le jour sur Dreamcast. Le prix de ces dernières étant un peu trop élevé, on comprend mieux la décision de Sega dans ce domaine.

PS : Publiez-moi s'il vous plaît, sinon je me pends avec le fil de ma Dreamcast ! (oh, non, ne parle pas de malheur !)

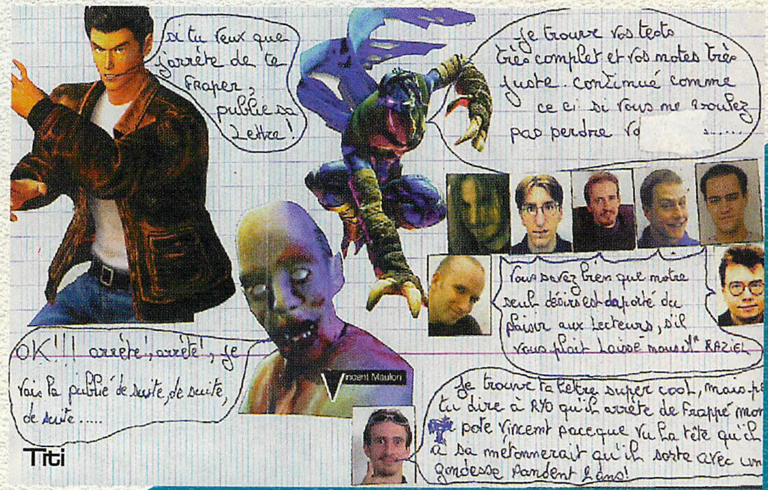
Merci et bonne année à tous (surtout aux filles) !

Mickaël

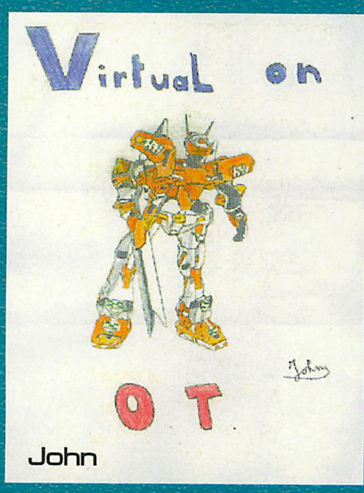




Inconnu



Titi



John


Thomas Béjanano



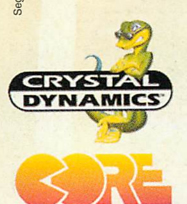
Frédéric Robillard


Frédéric Robillard

PLONGEZ DANS LE TOURBILLON DE L'AVENTURE !

**Au coeur de l'Egypte avec Lara,
dans le monde technologique d'Omikron avec David Bowie,
ou dans les cathédrales gothiques avec Raziel le mangeur d'âme.
Jamais l'Aventure-Action n'a été aussi intense sur console !**

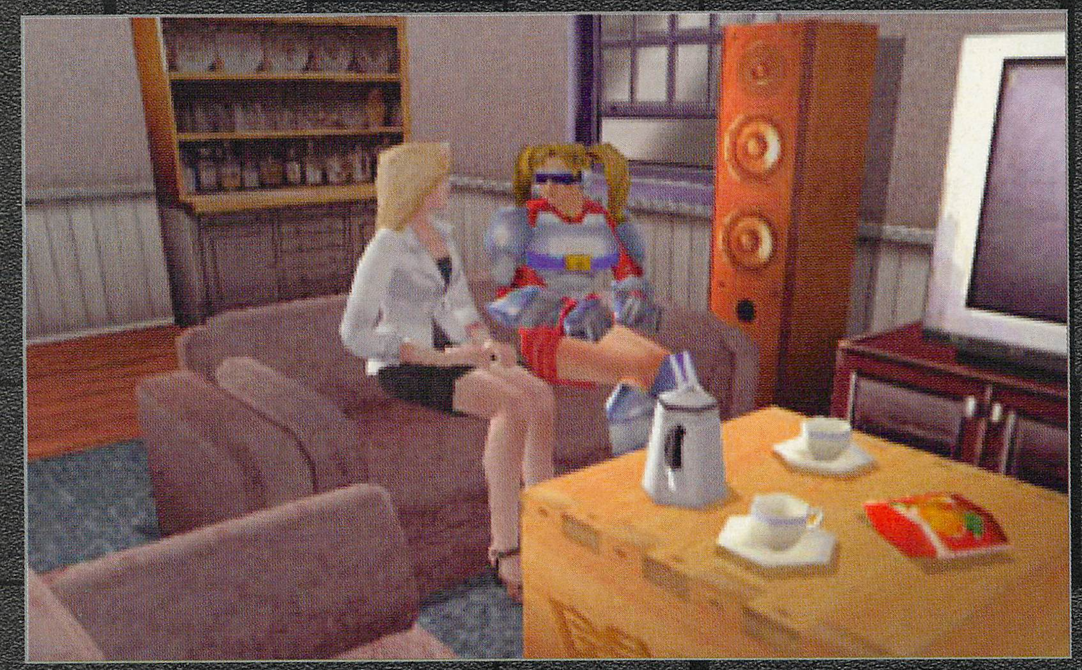
THE NOMAD SOUL







TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
Dreamcast
SEGA
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com
Peter's Plane



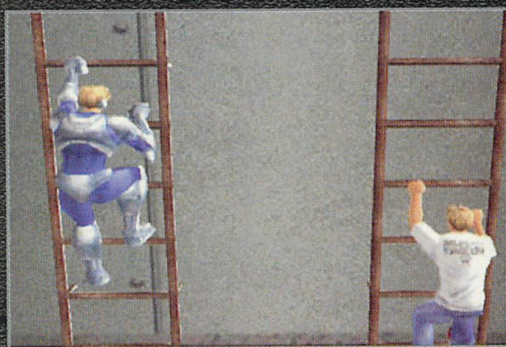
Pause-café pour notre combattante de service.



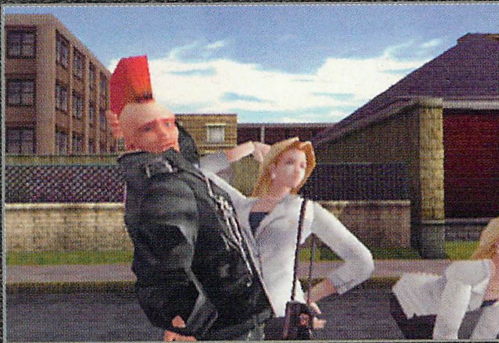


Rent-A-Hero

Rent-A-Hero, c'est l'homme qui tombe à pic !



Le premier arrivé en haut a gagné !



Dans le genre «j'me la pète», je pense qu'on ne peut pas faire mieux !

Développeur : Sega

Genre : Action

Sortie prévue : Mai (Japon)

Dreamcast

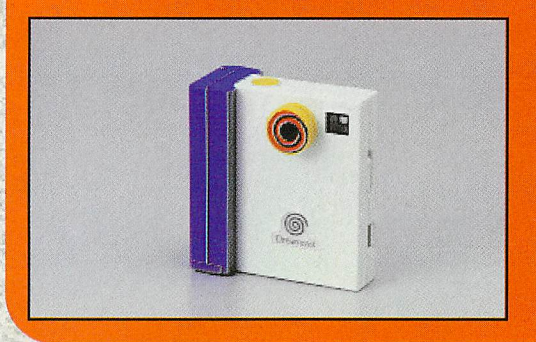
Avec ce jeu, Sanyo se paye un petit coup de pub perso. Le héros principal du jeu tire son énergie d'une source d'alimentation à laquelle il peut accéder grâce à un type d'objet. Lequel, me direz-vous ? Eh bien tout simplement les piles Sanyo, voyons ! Bon, blague à part, ce jeu nommé exactement Rent-A-Hero No.1 est la suite du Rent-A-Hero tout court sorti sur Megadrive uniquement au Japon. Le personnage principal apparaît également dans Fighters Megamix sur Saturn en guest-star. Dans cette version Dreamcast, vous vous baladez dans un environnement en 3D avec une vue à la troisième personne et vous battez dans les mêmes conditions alors que la version Megadrive mettait obligatoirement une vue de côté à la Final Fight quand vous débutiez un combat. Le scénario du jeu est ce que l'on attend pour un soft de ce genre : vous êtes un héros à louer et les missions que l'on vous confiera seront variées (défendre des gens, aller livrer de la nourriture...) Le moteur utilisé est calqué sur le jeu d'arcade de Sega: Spikeout et il devrait y avoir normalement un mode deux joueurs mais pour l'instant, rien n'a encore été dévoilé. Quant au nombre de héros à contrôler, il se résume à deux : Rent-A-Hero lui même et sa version féminine qui, paraît-il, sera très ressemblante au héros original, mais dont l'origine est à ce jour inconnue. Le directeur du jeu ayant travaillé sur Shenmue, je crois qu'on peut s'attendre à un jeu qui, sans être un hit absolu, sera à surveiller de très près, pour son concept. Eh bien voilà, c'est à peu près tout ce dont nous disposons pour le moment, mais avant de vous quitter, je vous informe que Rent-A-Hero supportera le Puru Puru Pack et le VGA Box Support.

Seba



LUMIÈRES, CAMERA, ACTION

Comment transformer sa Dreamcast en véritable vidéophone ? En se procurant la caméra vidéo DreamEye qui sera commercialisée au Japon à partir de juin 2000. La caméra numérique de Sega offrira non seulement la possibilité de converser via le réseau à la manière d'une webcam classique (3 à 5 images par seconde avec le modem standard 36.6 Kb/s) -un micro étant également fourni-, mais aussi celle de réaliser des captures d'images pour les utiliser dans certains jeux, ou plus simplement pour les envoyer par e-mail à vos amis. Une trentaine de photos pourront être stockées dans la mémoire flash de l'appareil. Deux questions me trottent cependant dans la tête : 1- l'objet sortira-t-il un jour en France et 2- Est-ce vraiment utile ?

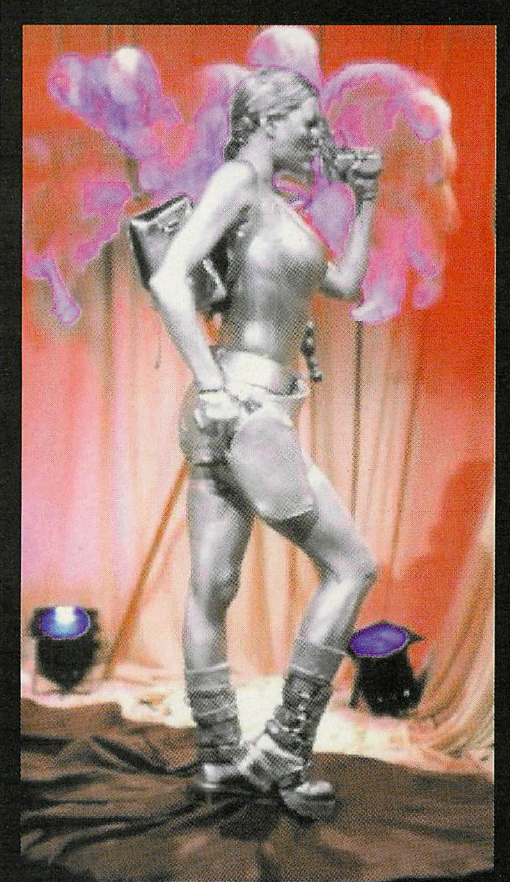






UNE FEMME GRISÉE PAR LE SUCCÈS

On avait échappé jusque-là à la poupée gonflante de chez Eidos sur notre console favorite. C'était sans compter sur les cerveaux du marketing et leurs idées les plus alléchantes pour le portefeuille. Vous devez donc déjà être au courant de l'adaptation du quatrième épisode de Lara Croft pour la Dream. Le succès sera bien évidemment au rendez-vous tant la qualité de The Last Revelation est présente. Sachez que pour la sortie en Platinum du troisième opus, Lara Weller, le superbe mannequin incarnant cette pouffe de Lara C., s'est fait peinturlurer le corps en argent rappelant la couleur de la jaquette Platinum. Sur la vidéo qui nous expose cette navrante opération marketing, notre jolie plante a l'air de se faire chier comme c'est pas permis. Comme quoi, tremper son pinceau avec Lara n'est pas des plus réjouissants.

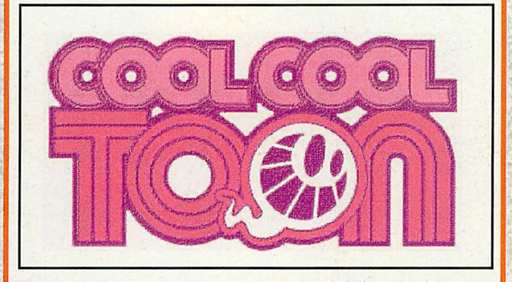




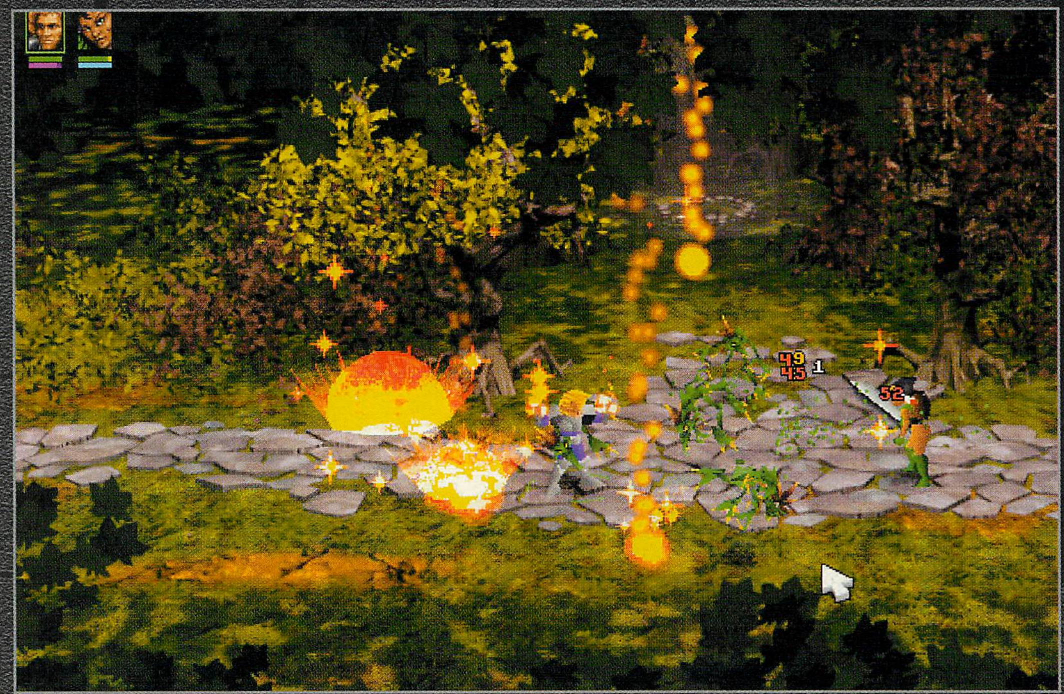
COOL, TRÈS COOL !

Dreamcast

Qui a dit que SNK ne faisait plus que de la baston ? D'après un site internet japonais, le développeur travaillerait sur un nouveau titre Dreamast portant le nom de Cool Cool Toon. Pour l'instant, les seuls éléments révélés se résument à un logo et à un petit artwork, ce qui est bien maigre, je vous le concède. Mais faute de mieux, cela permet déjà d'imaginer un futur jeu basé sur l'univers des toons. Et connaissant le savoir-faire de SNK dans le jeu d'arcade, cela pourrait être une agréable surprise pour les joueurs avides que nous sommes.






Ce soir, c'est soirée barbecue.



Silver

La console est d'or, mais le jeu est d'argent


Gateway to Hell.



Oyez, Oyez, braves joueurs !!! Vous qui êtes en manque de RPG sur Dreamcast, le jour de gloire est peut-être arrivé. Après avoir fait un carton sur PC, Infogrames va adapter son succès fantaisiste sur la console de Sonic, le fameux Silver. Bien qu'étant né sur les ordinateurs hyper-chers avec des bits qui n'en finissent plus, Silver est un RPG de pure souche consolienne. Il n'est donc que justice que celui-ci soit transposé sur sa plate-forme de prédilection. Point de vue scénario, c'est vrai que nous avons connu mieux (qui a dit Xenogears ?). Quoi ? vous voulez tout savoir tout de suite ? Mais calmez-vous, enfin... En tout cas, je vous aurai prévenu. Tout commence avec Fuge, le fils-meurtrier du sorcier maléfique Silver. Le petit fourbe est en train d'assiéger la ville




I'm fighting in the rain.

Développeur : Infogrames
Genre : Action/RPG
Sortie prévue : NC

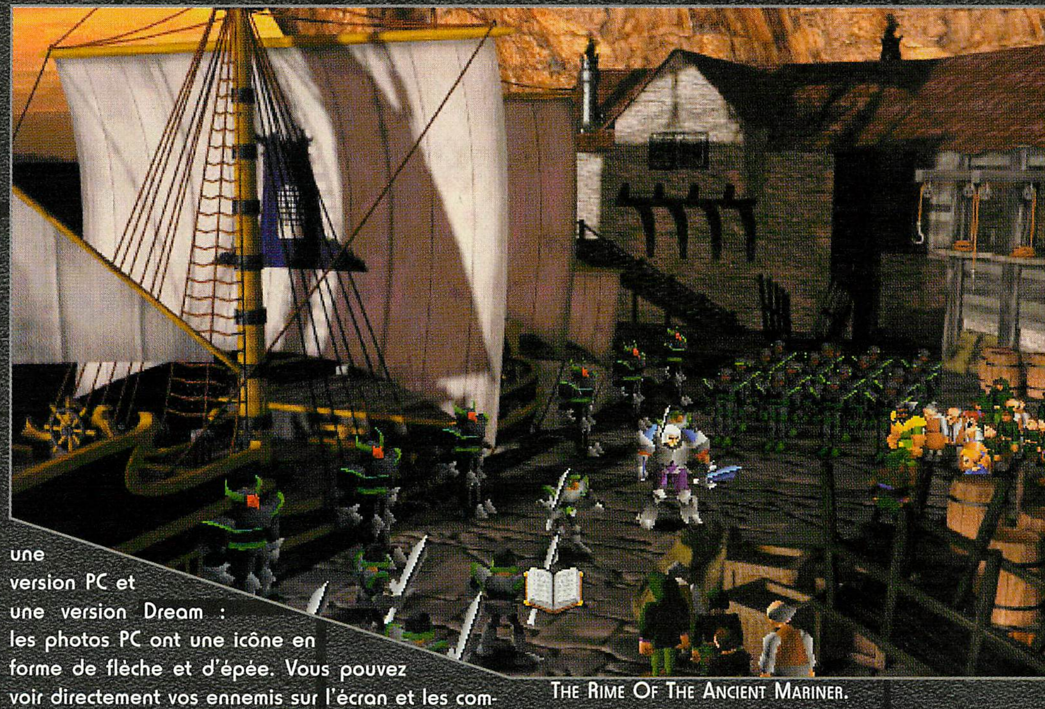


du héros, David. Le but de cette stratégie est non pas de prendre possession d'une nouvelle cité pour agrandir son royaume, mais d'enlever un maximum de femmes pour apaiser sa libido. Comme par hasard, Jennifer, la copine de David, fait partie du rapt freudien. Eh oui... Encore une princesse à sauver. Mais que fait le MLF ? Vous devez donc courir au secours de votre douce et tendre à travers une aventure palpitante, qui vous mènera à la quête des huit orbes magiques pour mettre un terme définitif à l'existence de Silver. Vous êtes aidé pour cela de votre grand-père au début de l'aventure, puis viennent s'ajouter à votre équipe de nouveaux personnages au fil de la narration. La représentation se déroule comme un Diablo, c'est-à-dire avec une vue en 3D isométrique ; les graphismes sont fins, détaillés et vous pouvez faire la comparaison entre



You'll take my life, but I'll take yours too !





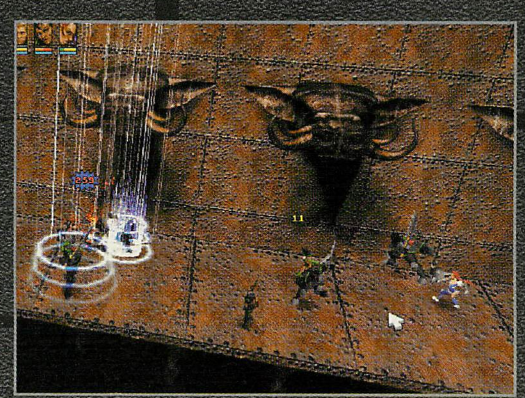
The Rime Of The Ancient Mariner.

une version PC et une version Dream : les photos PC ont une icône en forme de flèche et d'épée. Vous pouvez voir directement vos ennemis sur l'écran et les combats se font en temps réel. On ne sait pas encore si le jeu sera jouable à plusieurs comme le magnifique Secret Of Mana de la Super Nintendo, mais il serait vraiment dommage que les quatre ports manettes ne soient pas utilisés dans cette version console. Faisons confiance au «bon sens français» d'Infogrames pour penser à tout cela. Avec une bande sonore à la hauteur, des voix bien interprétées et une ambiance du tonnerre, Silver devrait être le premier RPG valable sur Dreamcast... Il était temps.

Emmanuel







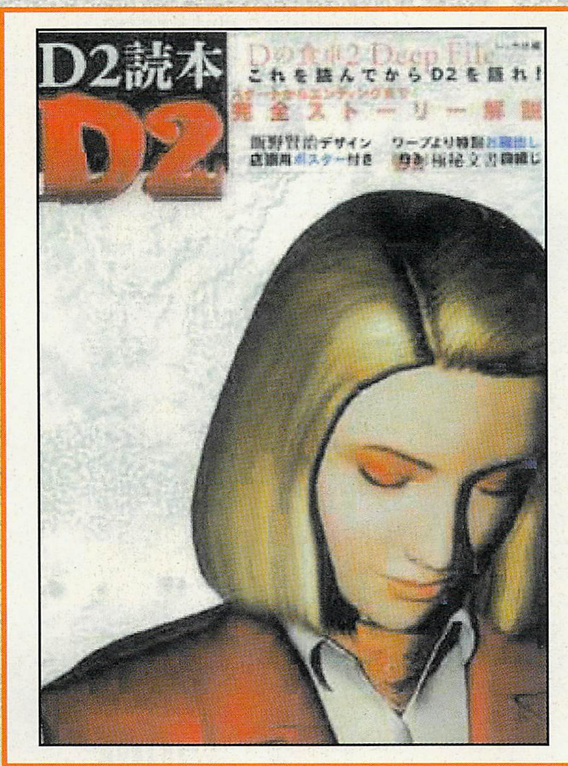
News

ALERTE, J'AI UNE SALE NEWS !

Ubi Soft et Sony ont signé un accord exclusif pour développer des nouveaux jeux interactifs tirés de la série VIP. Chaque mission du jeu d'action / aventure en 3D est l'occasion pour le joueur de se mettre dans la peau de Vallery Irons, interprétée par la très gonflante Pamela Anderson Lee, et de veiller sur une personnalité d'Hollywood. Aucun intérêt à cette news, on est bien d'accord; seulement, notre rédac'chef adoré n'a trouvé que ce prétexte pour vous proposer des photos à regarder d'une seule main. Il est gentil avec vous, quand même... Enfin un qui se souvient des moments solitaires de son adolescence...





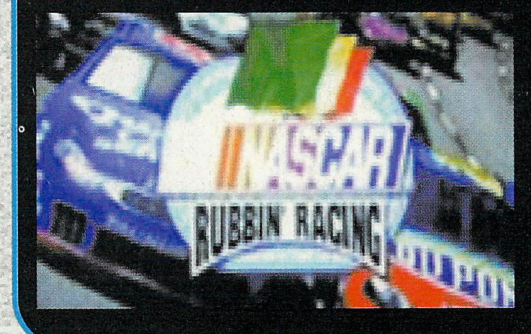


LAURA FAIT COMME LARA

Comme Eidos avec sa belle Lara Croft, Warp et Kadokawa Publishing prévoientt de réaliser un comic book avec l'héroïne de D2 (Laura Parton). Aucun titre n'a encore été donné car Warp attend de voir le contenu de l'ouvrage. Warp a d'ailleurs lancé un appel aux fans de D2 pour qu'ils envoient des dessins basés sur le jeu vidéo, afin de les inclure dans la BD. Laura saura-t-elle autant inspirer les dessinateurs en herbe que la belle aventurière de Tomb Raider ?

EN ATTENDANT DAYTONA 2...

Sega persiste et signe dans les courses de stock-cars avec un troisième jeu d'arcade du nom de NASCAR Rubbin' Racing. Ce nouveau titre de course vient d'être présenté durant l'AOU, et il encore trop tôt pour en dévoiler les détails. Nos journalistes les plus rusés ont déjà eu beaucoup de mal à nous rapporter ces deux minuscules clichés du jeu, alors ne soyons pas trop gourmands et profitons déjà de cette bonne nouvelle. En attendant les hypothétiques versions Dreamcast d'un Daytona USA 2 (oublié ?) ou d'un Scud Race (abandonné ?), voilà donc matière supplémentaire à rêver d'une adaptation DC. Et puis, comme on dit, l'espoir fait vivre...





UNE BIEN JOLIE LARA CROFT

Oubliez toutes les rumeurs qui pressentaient Elizabeth Hurley pour le rôle de Lara Croft au cinéma. Aux dernières nouvelles, ce serait la sublime actrice Angelina Jolie (ne porte-t-elle pas bien son nom ?-ndr) qui aurait été choisie pour incarner l'héroïne aux formes généreuses. Vous noterez que j'emploie le conditionnel, étant donné que l'information n'a pas été confirmée officiellement et que d'ici à ce qu'on nous informe que c'est finalement Denise Richards qui jouera les aventurières en short et t-shirt moule-nichons, il n'y a qu'un pas... On attend cependant le film avec la bave aux lèvres, quelle que soit la demoiselle. Et ce n'est pas ce bougre d'El Tuco qui me contredira.



RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Dreamcast

Souriez !

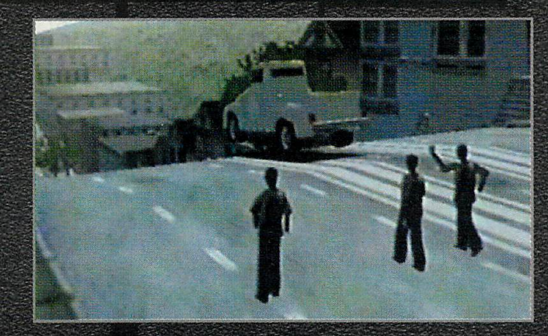
















Un petit côté Sega GT fort sympathique.

Super Runabout

La rédemption de Climax ?



Un joli vol plané en perspective !

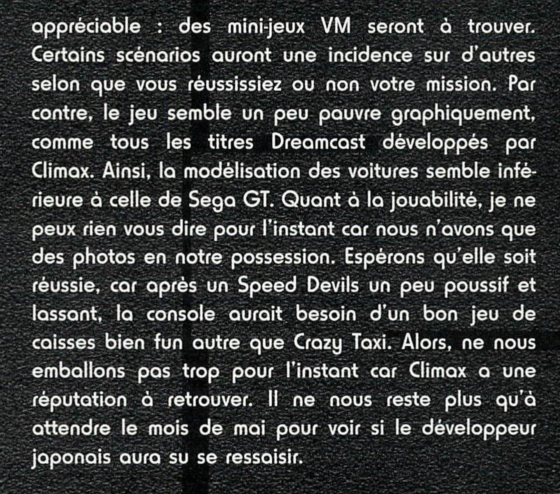


On pourra casser certains éléments du décor.

Dreamcast

Après les déceptions Blue Stinger et Climax Landers, on attend désormais Climax au tournant. Pourtant, ce n'est ni avec un survival-horror, ni avec un pseudo-RPG que les développeurs de Landstalker sur Megadrive et Dark Savior sur Saturn vont pouvoir tenter de se faire pardonner des joueurs. A travers un nombre de courses encore inconnu à ce jour mais se déroulant toutes à San Francisco, vous allez participer à des scénarios qui vous mettront aux commandes de nombreuses voitures. D'une simple voiture de grand tourisme au concept-car de F1, vous allez connaître de grandes émotions. Certains modèles sont même inspirés de voitures ayant servi pour les plus grands films tournés à Hollywood. Evidemment, des circuits et des caisses cachés seront à débloquer grâce à vos performances. Afin de gagner toutes ces bonnes choses, vous devrez collecter sur les circuits des items en forme de lettres de l'alphabet. (Comme dans la soupe de mémé-ndc). Sachez également qu'environ une trentaine de bolides seront disponibles. Détail appréciable : des mini-jeux VM seront à trouver. Certains scénarios auront une incidence sur d'autres selon que vous réussissiez ou non votre mission. Par contre, le jeu semble un peu pauvre graphiquement, comme tous les titres Dreamcast développés par Climax. Ainsi, la modélisation des voitures semble inférieure à celle de Sega GT. Quant à la jouabilité, je ne peux rien vous dire pour l'instant car nous n'avons que des photos en notre possession. Espérons qu'elle soit réussie, car après un Speed Devils un peu poussif et lassant, la console aurait besoin d'un bon jeu de caisses bien fun autre que Crazy Taxi. Alors, ne nous emballons pas trop pour l'instant car Climax a une réputation à retrouver. Il ne nous reste plus qu'à attendre le mois de mai pour voir si le développeur japonais aura su se ressaisir.

Seba





Développeur : Climax

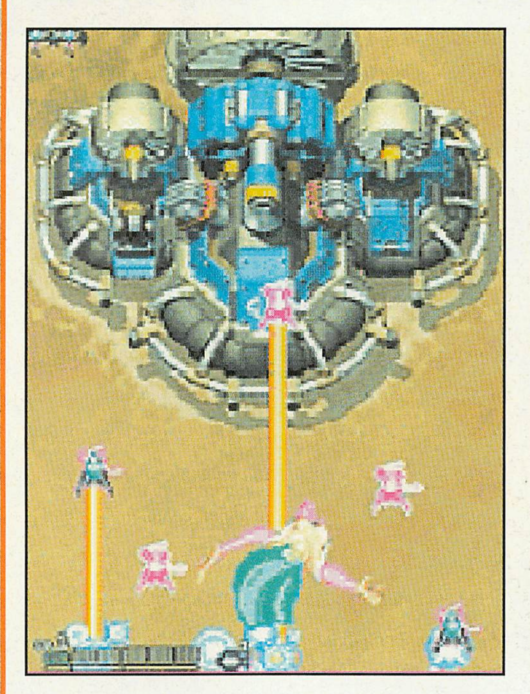
Genre : Course

Sortie prévue : 25 mai (Japon)





VOLE-LUI DANS LES PLUMES !

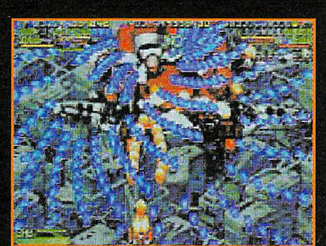



Le shoot-them-up d'arcade en 2D de Psykio, Gunbird 2, fera son apparition sur Dreamcast un jour ou l'autre. Quand on connaîtra la date de sortie effective, nous nous ferons un plaisir de vous la communiquer. Cette version 128 bits comprendra un mode vocal (le micro vendu avec Seaman va enfin pouvoir resservir) et une galerie d'images. Il se murmure également que Morrigan, la ravissante succube de la série Darkstalkers, fera une apparition dans le jeu. En quoi consistera son rôle, nul ne le sait pour l'instant. On espère que Gunbird 2 sera meilleur que Gigawing, mais cela ne devrait pas être trop difficile.

UN SHOOT AU MARS ET ÇA REPART

Et un shoot-them-up sur NAOMI de plus. Après un GigaWing décevant développé sur carte CPS-II puis converti sur Dreamcast, Capcom retente le tout pour le tout avec un nouveau titre dans la même lignée, mais créé cette fois sur la fabuleuse carte de Sega. Le gros défaut de la version console de GigaWing (disponible en import) était dû aux incessants ralentissements, chose incompréhensible pour une machine normalement aussi à l'aise en 2D qu'en 3D. En développant sur NAOMI, on peut donc espérer un titre plus convaincant avec, pourquoi pas, une conversion Dreamcast à la clé.



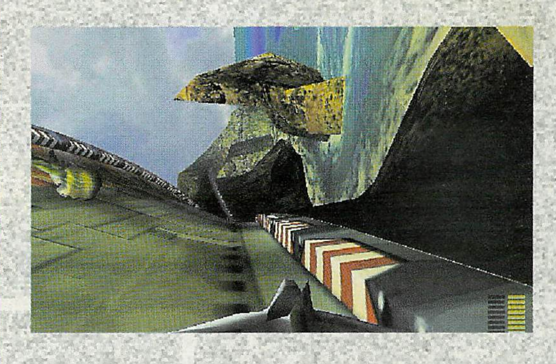


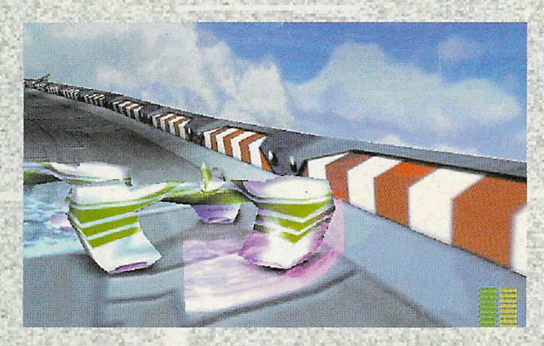
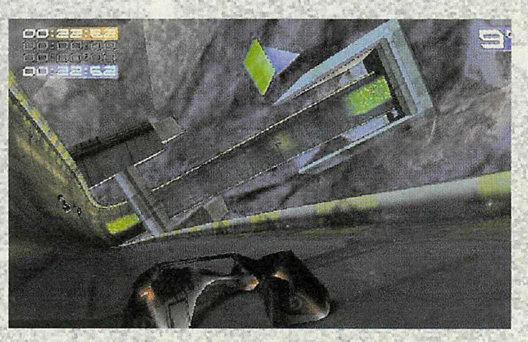




L' IVRESSE DE LA VITESSE

A mi-chemin entre un WipEout et un F-Zero, Killer Loop permettra bientôt aux possesseurs de Dreamcast de goûter aux joies de la vitesse à bord d'engins de course futuristes hyper-rapides. Comme dans les jeux cités, des tonnes de power-ups seront à ramasser le long des circuits afin d'augmenter vos chances de victoire. Il faudra maintenant attendre une version jouable pour juger si le jeu est susceptible de répondre aux exigences des joueurs. Les photos présentées ci-contre sont tirées de la version PC mais selon toute vraisemblance, l'adaptation Dreamcast devrait en être très proche. Seule ombre au tableau : Crave n'a encore annoncé aucune date de sortie...









Eh gamin, reviens ! C'est un jeu, gamin !

Alone in The Dark 4

Seul dans la nuit pour la quatrième fois, telle est ma triste destinée

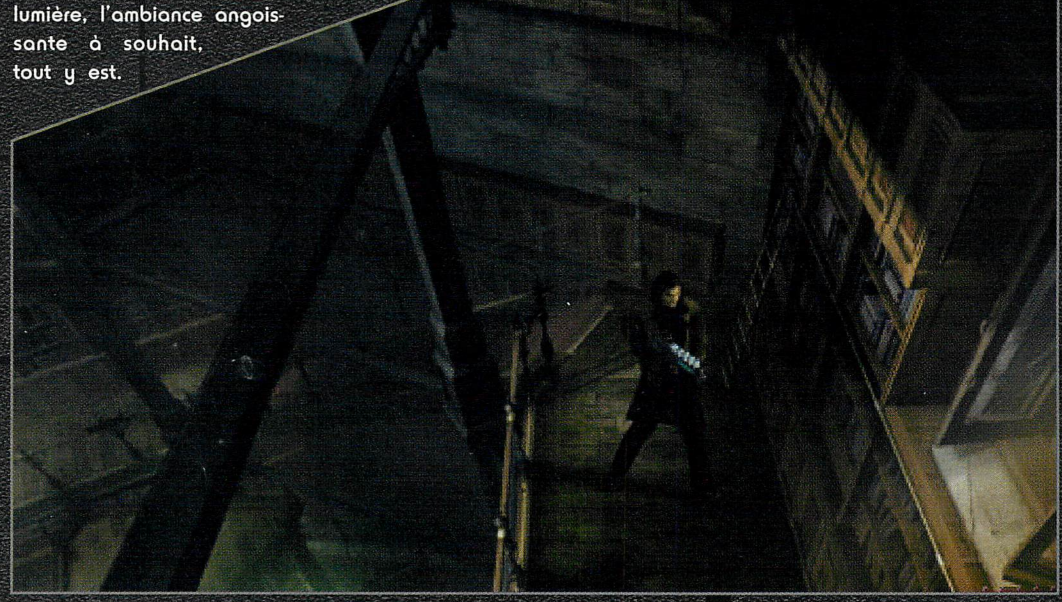


Dreamcast

Amateurs de nuits blanches et de sueurs froides, vous allez être servis dans les semaines qui viennent ! Alors que l'on a pas encore eu le temps d'en finir avec les zombies antipathiques de Code Veronica et autre Resident Evil 3, voilà qu'Infogrames nous annonce la sortie imminente du quatrième volet de la série des «Alone in the Dark». Et cette fois, les programmeurs de la compagnie française ont mis le paquet pour nous offrir une réalisation de toute beauté ! Les graphismes sont extraordinaires et tirent profit de nos puissantes bécanes. Les effets de lumière, l'ambiance angoissante à souhait, tout y est.

Dans ce nouvel épisode, vous incarnez une nouvelle fois Edward Camby, le célèbre détective du mystérieux et du surnaturel. Charles Fiske, son meilleur ami, a été retrouvé mort sur une île située non loin des côtes du Maine : l'étrange «Shadow Island». Son enquête conduit sans tarder Edward auprès d'un certain Fred Johnson qui lui apprend que Fiske était sur les traces de trois tablettes ancestrales possédant des pouvoirs incroyables. Edward décide,





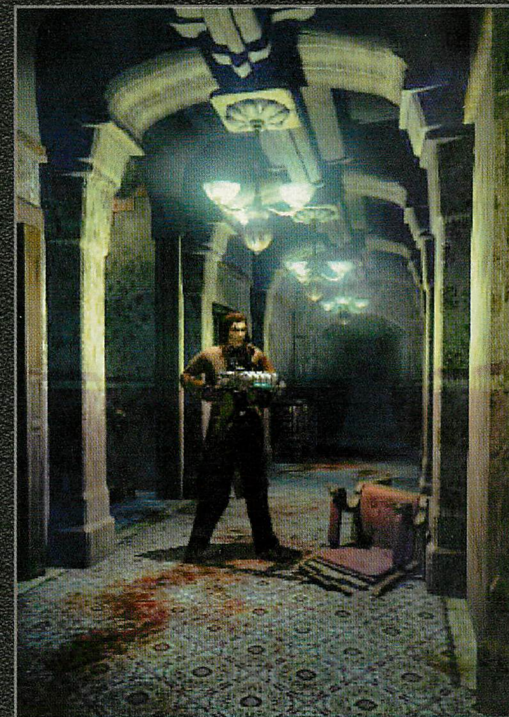
Cette bibliothèque n'inspire guère confiance.

Développeur : Infogrames

Genre : Aventure/Action 3D

Sortie prévue : NC


Une cave un peu trop humide...

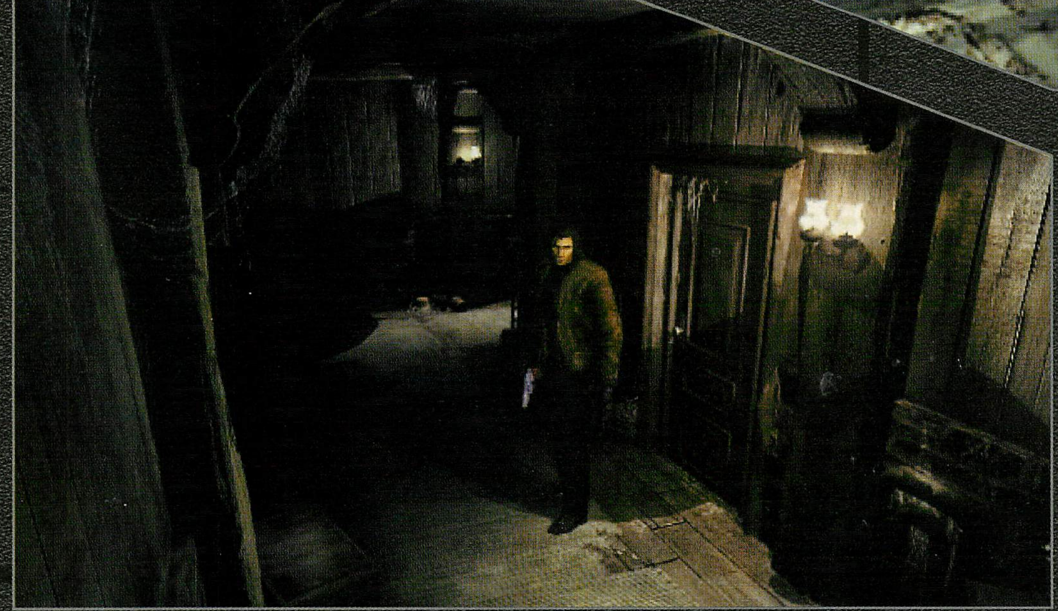


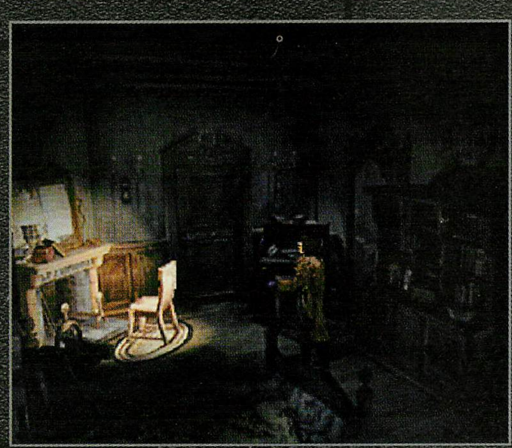
sous la pression de Johnson, de continuer les recherches à la place de Fiske : cela lui permettra peut-être de retrouver l'assassin de Fiske et de venger son ami. C'est l'hiver. Il fait nuit. Edward débarque sur l'île obscure et glacée. Dès son arrivée, il est assailli par des créatures démoniaques, et ce ne sont pas les quelques habitants de l'île, peu enclins au dialogue, voire même complètement parano, qui aideront beaucoup notre détective. Enfin, pas pour le moment. Cette île semble décidément être le royaume de la peur et de la méfiance. Au milieu de tout cela, un manoir tout droit sorti du film Psychose s'élève dans le brouillard. Edward devra en découvrir le secret s'il veut en finir une bonne fois avec cet horrible cauchemar. Les premières images du jeu sont vraiment sublimes, et l'on en frissonne déjà d'horreur et d'impatience en les admirant.

Le joker




Il y a vraiment de quoi fouiner dans cette pièce.


Des prises de vue et des graphismes superbes.


La lampe torche s'avère bien utile. Et le rendu à l'écran est parfait.

BEAUTÉ NIPPONE

Les salons consacrés aux jeux vidéo sont toujours l'occasion de faire la connaissance de charmantes demoiselles venues assurer la promotion d'un jeu ou d'un éditeur. Ne dérogeant pas à la règle, le dernier salon AOU (exposition sur les jeux d'arcade) qui s'est déroulé au Japon il y a quelques jours a tenu toutes ses promesses : non seulement les jeux étaient au rendez-vous mais les filles étaient nombreuses et plutôt jolies. Alors, comme on est sympa, on a décidé de vous faire cadeau de quelques clichés de sympathiques jeunes filles qui n'ont de bridé que les yeux...





NAMCO CRAQUE POUR NAOMI

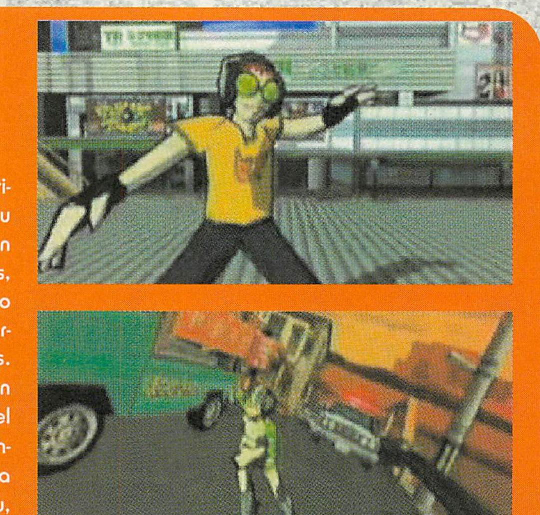


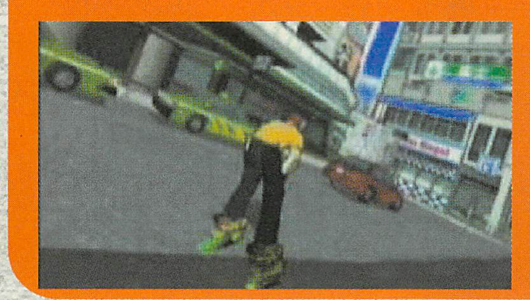
Il faut croire que la NAOMI n'en finit pas de convertir les développeurs d'arcade à la cause de Sega. Après avoir réalisé le superbe SoulCalibur sur Dreamcast, Namco a lui aussi sauté le pas en décidant d'utiliser le système Cyber Lead II pour ses prochains jeux. Pour information, sachez que le Cyber Lead II est une borne compatible, à la fois, avec le System 11 de Namco et la NAOMI de Sega, et avec la possibilité de connecter des VM Dreamcast et des cartes mémoire PlayStation. Le futur SoulCalibur 2 devrait tourner sur ce fameux CyberLead II. Parmi les premiers titres attendus sur cette nouvelle borne, on peut citer World Kicks (présenté ce mois-ci dans la rubrique arcade) et Toukon Retsuden 4 (déjà sorti sur Dreamcast).

SKATE AND GRAFFITI

Dreamcast

Sega travaille actuellement sur un titre original nommé Jet Set Radio. Le principe du jeu est encore assez obscur, mais si l'on en croit les premières images et vidéos présentées, vous serez amené à parcourir la ville de Neo-Tokyo en rollers et à «graffiter» quelques murs par-ci par-là, en prenant bien soin d'éviter les flics. Graphiquement, Jet Set Radio ne ressemble à aucun titre grâce au recours à une technique baptisée Cel Shader, qui confère un look cartoon aux personnages malgré la 3D omniprésente. Aucune date n'a encore été communiquée quant à la sortie du jeu, mais le Tokyo Game Show de printemps devrait nous en apprendre un peu plus.

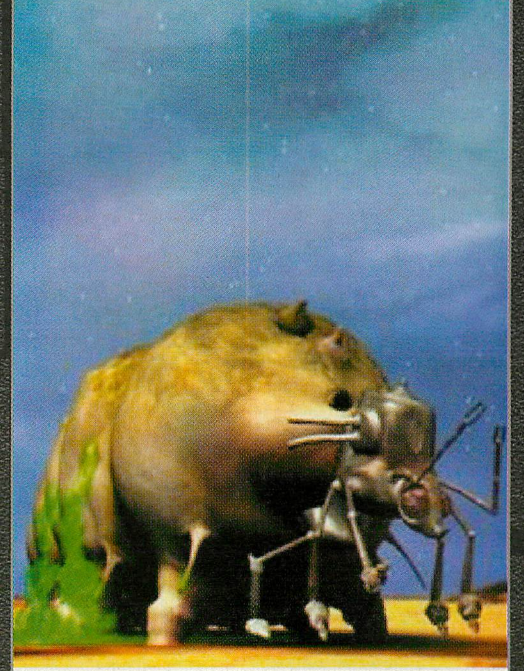








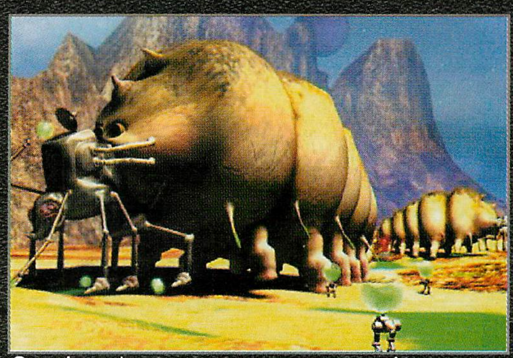
A l'attaque !



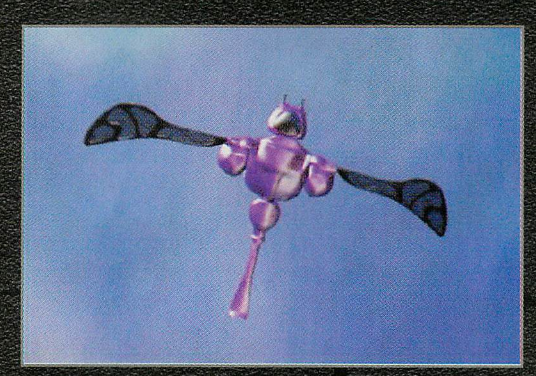
Pas de problème, on dirait bien des vers des sables !

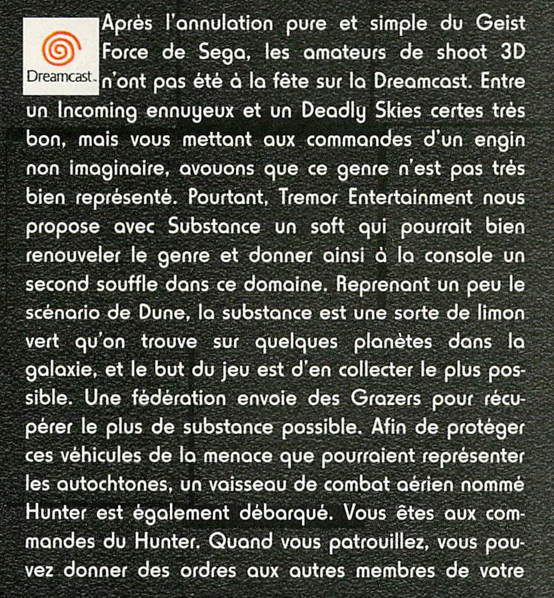
Substance

A consommer avec modération



Oui, c'est très beau, mais on ne sait pas si c'est le jeu ou l'intro.

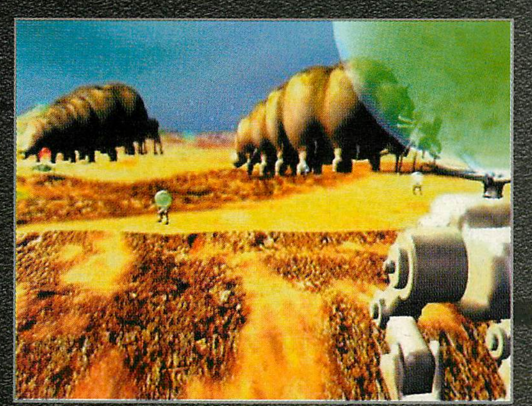




Après l'annulation pure et simple du Geist Force de Sega, les amateurs de shoot 3D n'ont pas été à la fête sur la Dreamcast. Entre un Incoming ennuyeux et un Deadly Skies certes très bon, mais vous mettant aux commandes d'un engin non imaginaire, avouons que ce genre n'est pas très bien représenté. Pourtant, Tremor Entertainment nous propose avec Substance un soft qui pourrait bien renouveler le genre et donner ainsi à la console un second souffle dans ce domaine. Reprenant un peu le scénario de Dune, la substance est une sorte de limon vert qu'on trouve sur quelques planètes dans la galaxie, et le but du jeu est d'en collecter le plus possible. Une fédération envoie des Grazers pour récupérer le plus de substance possible. Afin de protéger ces véhicules de la menace que pourraient représenter les autochtones, un vaisseau de combat aérien nommé Hunter est également débarqué. Vous êtes aux commandes du Hunter. Quand vous patrouillez, vous pouvez donner des ordres aux autres membres de votre unité. Sur certaines planètes, vous aurez à lutter non seulement contre la faune et la flore locales, mais aussi contre d'autres fédérations. Chaque partie peut se résumer de cette façon : collecter la substance, empêcher votre adversaire d'en collecter en attaquant ses unités et enfin, prévenir les dommages causés à vos troupes par le Hunter et les unités ennemies. Avec un univers en 3D et des phases de stratégie en temps réel, on sent que ce produit s'inspire de jeux tels que Diablo et Warcraft 2. Ce n'est pas une surprise car le game designer de Tremor était employé chez Blizzard et il a participé au développement des jeux précités. Vous aurez droit à plusieurs angles de vue, à de nombreuses armes et probablement un mode multijoueur. Espérons juste que le fun sera présent.

Seba





Développeur : Tremor Entertainement

Genre : Action/Shoot/Stratégie

Sortie prévue : NC

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

La puissance

16 Watts RMS

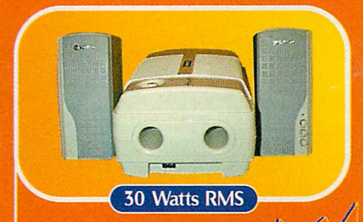


SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris



21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris



30 Watts RMS

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

7 Watts RMS



Nouvelle Technologie

SW 201
Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS
299 Frs PSX • 319 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

10 Watts RMS



4 couleurs inclues

SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec 4 lots de facades
couleur interchangeables par clips
329 Frs PSX • 349 Frs DC
Port Compris

Produits Eclectic Video Games



PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX
à votre PC sur port USB

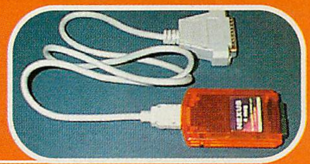
DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
et volant PSX
à votre DREAMCAST



229 Frs
Port Compris

www.startgames.com

Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC,
4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris



A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

	Quantité		Quantité		Quantité
PS 315 S PC* 209Frs		SA 1031 PC* ....429 Frs		PC JOYDAPTER ....229 Frs	
PS 315 S PSX ....229 Frs		SA 1031 PSX ....449 Frs		DC JOYDAPTER ....229 Frs	
PS 315 S DC ....249 Frs		SA 1031 DC ....469 Frs		NEXUS 4 MB DC ....259 Frs	
PS 515 S PC* ....269 Frs		SW 7352 PC* ....379 Frs		VIBREUR DC ....139 Frs	
PS 515 S PSX ....289 Frs		SW 7352 PSX ....399 Frs		MODCHIPS DC ....299 Frs	
PS 515 S DC ....309 Frs		SW 7352 DC ....419 Frs		JOYSTICK AVION PSX ....199 Frs	
PS 71 S PC* ....339 Frs		SW 201 PC* ....279 Frs			
PS 71 S PSX ....359 Frs		SW 201 PSX ....299 Frs			
PS 71 S DC ....379 Frs		SW 201 DC ....319 Frs		Total	
SA 4315 S PC* ....459 Frs		SW 210 C PC* ....309 Frs			
SA 4315 S PSX ....479 Frs		SW 210 C PSX ....329 Frs			
SA 4315 S DC ....499 Frs		SW 210 C DC ....349 Frs			

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° Valable jusqu'au

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Tél. : ....

Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant

News

DESTRUCTION DE PAD GARANTIE

Konami Japon vient de dévoiler qu'une série de titres basés sur les prochains Jeux Olympiques d'été de Sydney étaient en projet sur diverses machines. Le premier annoncé (et bien entendu aussi prévu sur Dreamcast) sera Gambare ! Nippon ! Olympic 2000. Les différentes épreuves se joueront à la manière d'un Track & Field, ce qui signifie que plus vous serez rapide pour appuyer sur les boutons, et plus vous aurez de chances de gagner. Jouable à quatre, Olympic 2000 devrait offrir des parties multijoueur endiablées.

COMBINÉ DC/TV

Sega et Fuji Television vont bientôt lancer au Japon un combiné intégrant un téléviseur 36 cm et une console Dreamcast, le tout avec une forme rappelant la tête des Moroliens, les extra-terrestres de Space Channel 5. Commercialisé sous la référence Divers 2000 Series CX-1, l'appareil comporte quatre ports manettes et un modem comme la véritable console. Il sera en vente à partir du 21 mars aux alentours de 90 000 yens, et exclusivement en édition limitée.

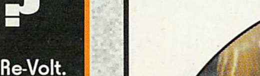


SHADOWMAN, LE FILM

Alors que tout le monde attend avec une impatience plus ou moins grande les aventures de la belle Lara Croft sur le grand écran, on apprend aujourd'hui que Shaowman, le héros du jeu vidéo du même nom, devrait faire également une apparition au cinéma. Il est encore trop tôt pour avoir de véritables informations. On sait seulement que c'est New Line qui le produira, que le scénario ne suivra pas l'intrigue du jeu, et qu'Ice Cube interprétera le rôle de Mike Leroy. Cela dit, étant donné que le film est loin de sortir en salles, nous aurons bien l'occasion d'en reparler...

Salut poupée !

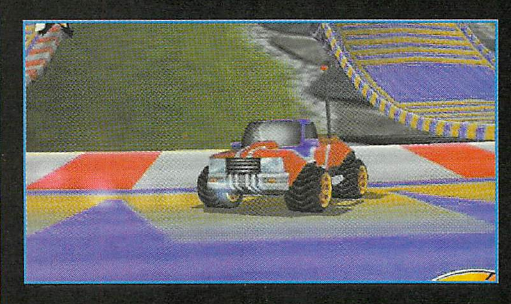
Les figurines à l'effigie de héros de films, de comics ou de jeux vidéo sont très en vogue en ce moment. Il n'est donc pas étonnant d'apprendre que Tecmo présentait, lors de l'AOU, deux poupées à l'image de combattantes de son dernier titre de baston Dead Or Alive 2. C'est notre El Tuco qui va être heureux, non pas parce qu'il est fan du jeu, mais tout simplement parce qu'il est amateur de belles gonzesses à forte poitrine (belles poitrines de fortes gonzesses, c'est pas mal aussi-ndc).

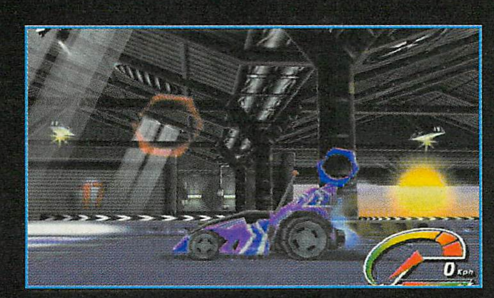




DES VOITURES DANS LA NATURE ?

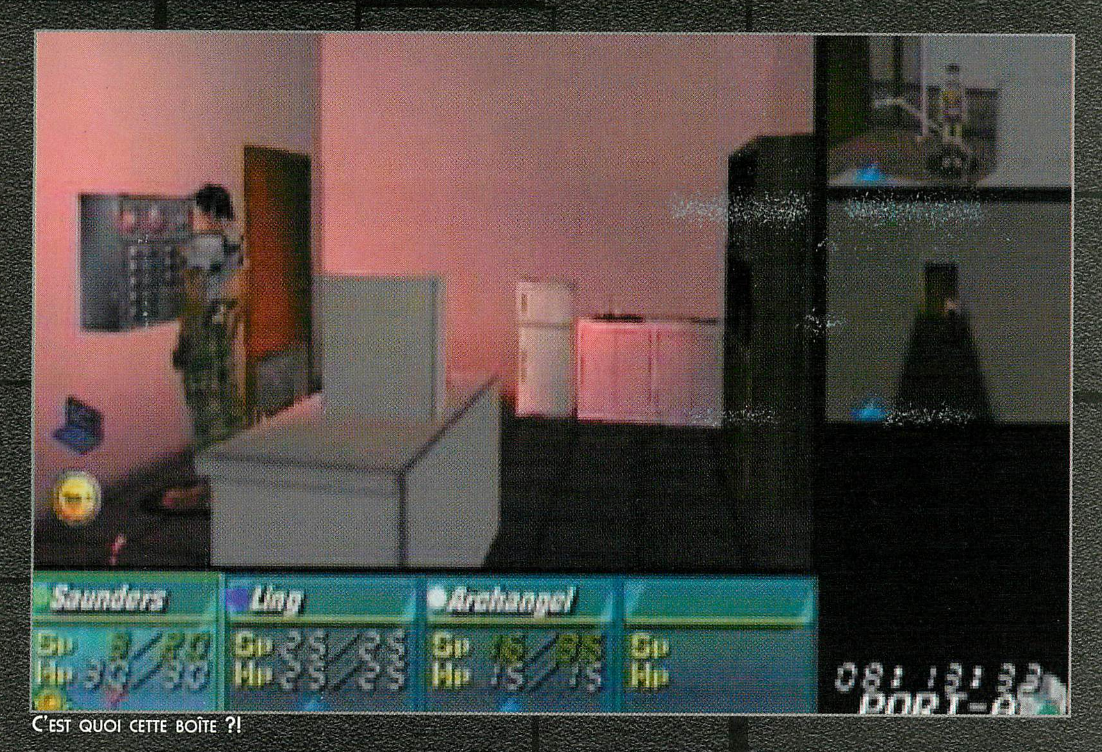
Le jeu de Team 17, Stunt GP, met en scène des voitures radio-commandées à la manière d'un Re-Volt. Alors qu'il était prévu pour le printemps de cette année, voilà que les développeurs ne sont plus certains de respecter leurs délais. La date de sortie prévue est maintenant l'an 20252. Non, sans exagérer, on va juste dire qu'aucune date de sortie précise n'a été divulguée. En attendant, méditez sur les dernières images exclusives du jeu que l'on a réussi à récupérer pour vous. Ah, qu'est ce qu'on ne ferait pas pour vous satisfaire, bande de petits veinards ! Il n'empêche que l'on attend toujours un véritable clone réussi de Mario Kart ; et si c'était finalement Stunt GP qui remportait la palme ?



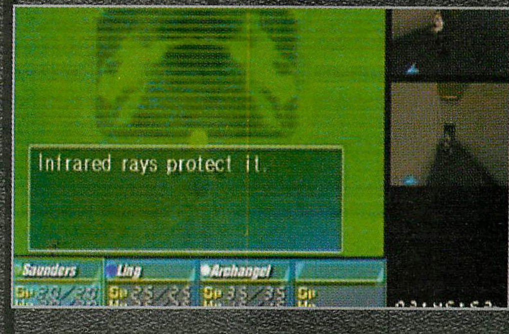








C'est quoi cette boîte ?!

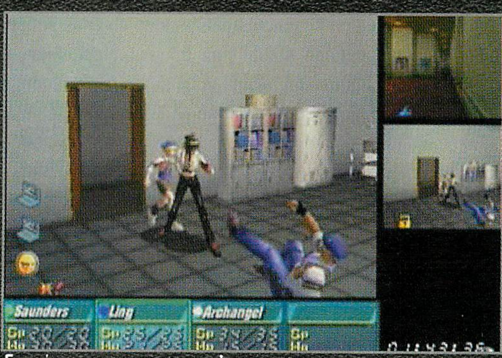




Difficile de s'y retrouver dans tout ce bordel.

Industrial Spy : Operation Espionage

DC contre la World Compagny



En dépit des apparences, l'action fait aussi partie du titre.



En direct avec l'interface des points d'espionnage.

DÉVELOPPEUR : U.F.O INTERACTIVE

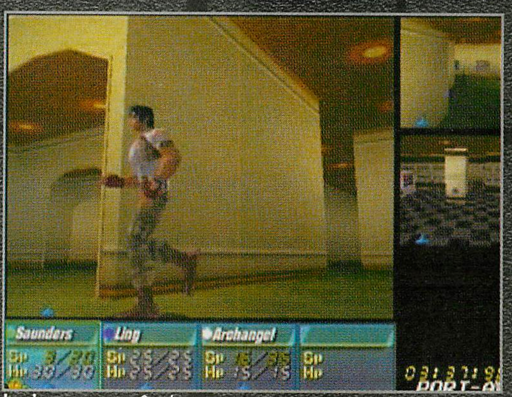
GENRE : AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : AVRIL (US)



Industrial Spy innove dans le domaine du jeu d'aventure grâce à plusieurs innovations pour le moins originales. Il faut tout d'abord prendre en compte une ambiance assez particulière. Une énorme corporation a remplacé les gouvernements du monde entier. L'économie est devenue la seule référence, la seule chose qui compte dans la société qui s'est développée. Dans ce monde entièrement dévoué à l'argent, Blitzstrah est une société à la pointe de l'espionnage industriel. Ses agents sont chargés du sale boulot, entraînés dans une seule et unique fonction, le vol de secrets industriels. Vous incarnez le patron de cette agence et en tant que tel vous allez devoir prendre un certain nombre de décisions afin de remplir chacune des missions que l'on vous confiera. Il vous incombera le choix de l'équipe par rapport aux taches à remplir. Faire un planning, donner des ordres aux différends agents, et sélectionner les quatre hommes ou femmes les plus compétents pour exécuter avec succès vos recommandations. Vous devez les choisir selon leurs profils particuliers et leur faire gagner des points d'expérience à mesure que la difficulté augmente. Ces points peuvent être distribués dans plus de douze catégories réparties entre les quatre membres de l'équipe. Une fois que la formation est prête vous entrez dans la phase de jeu proprement dite. L'écran vous permet d'agir et de diriger un des agents tout en surveillant sur trois petits écrans de contrôle où en sont les autres. La gâchette du pad servira à changer de personnage pour le diriger à son tour. Il vous faudra faire attention à ce que chaque action spécifique soit faite par l'agent le plus apte à la remplir. Par exemple, si vous demandez au spécialiste informatique de crocheter une serrure, il lui en coûtera plus de points d'espionnage que si vous le demandez au spécialiste du cambriolage. Ces points d'espionnage sont presque aussi importants que la barre de vie des personnages. Tout le succès de la mission réside dans votre capacité à choisir, commander et diriger vos hommes. Vous êtes une sorte de Jim Phelps dans une mission impossible. Le titre semble des plus prometteurs, en tout cas au niveau de l'originalité, on nous promet aussi des phases d'action pures à l'intérieur des entreprises que vous « visiterez «. Reste à savoir si l'interface sera à la hauteur des ambitions des scénaristes. Car plus que jamais pour Industrial Spy, celle-ci n'aura jamais eu autant d'importance. Rendez-vous dès le mois d'avril aux Etats-Unis pour savoir si vous êtes doué pour l'espionnage industriel.

El Tuco

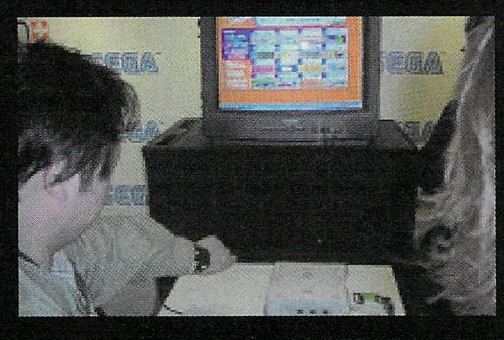


Il s'est un peu lâché avec les pectoraux notre ami.

News

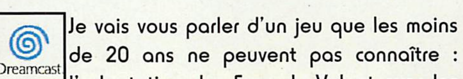
UNE SWATCHSTATION POUR LA DREAM

Sega et la compagnie Suisse Swatch ont passé un accord au sujet de la Dreamcast. Un accessoire qui sent le repompage industriel flagrant. Une montre d'un nouveau type est née : la web watch. Cet appendice des plus indispensables fonctionne comme une Pocketstation qui échange des informations d'une Dreamcast à une autre. Etant donné que chaque Dreamcast possède un accès Internet, on ne voit toujours pas l'intérêt d'un tel gadget. Espérons tout de même que cette nouvelle montre indique l'heure...







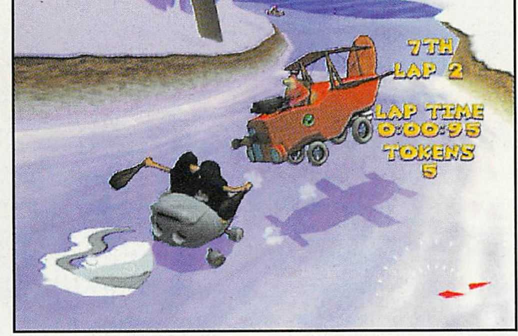



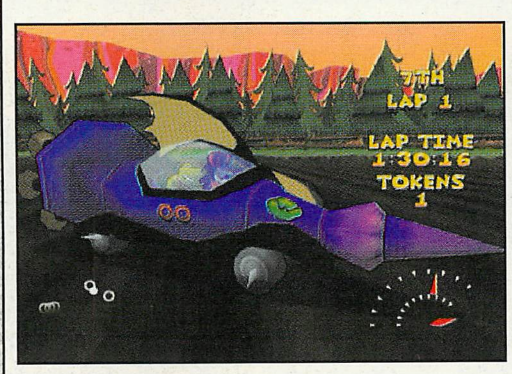
UN DIABOLO DREAM S'IL VOUS PLAIT

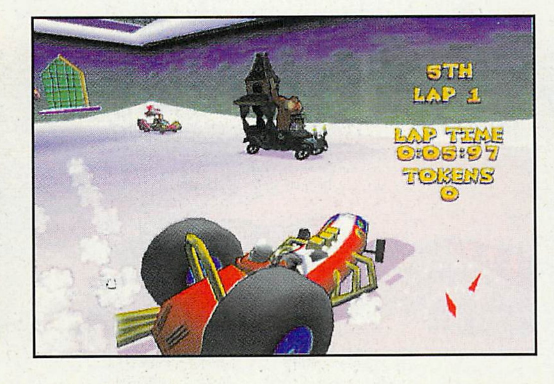
Dreamcast

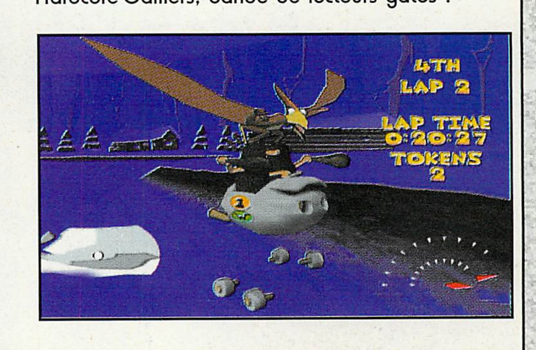
Je vais vous parler d'un jeu que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître : l'adaptation des Fous du Volant avec les loosers invétérés que sont Diabolo et Santanas. Ce dessin animé mythique d'Hanna-Barbera a déjà connu une adaptation sur NES il y a de ça bien longtemps. Infogrames et Warner Bros ont eu l'idée excellente de reprendre le même esprit que Mario Kart pour ce jeu de course. A vous les joies des raccourcis, pièges et autres tunnels que vous parcourrez avec 11 bolides possédant chacun son propre comportement et ses armes. Neo Alex, notre Pierre Tchernia à nous, vous a déjà parlé en long et en large de tout le bien qu'il pensait de ce nouveau jeu de «kart». On vous en reparle quand même car on a plein de nouvelles photos qui font plaisir à voir. On vous cocotte un peu trop à mon goût. C'est pas comme ça que vous deviendrez des Hardcore-Gamers, bande de lecteurs gâtés !







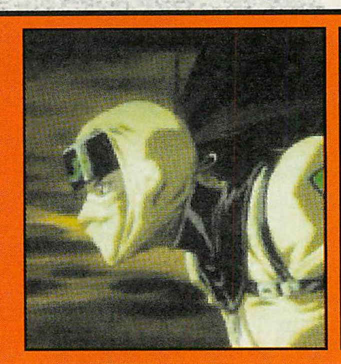


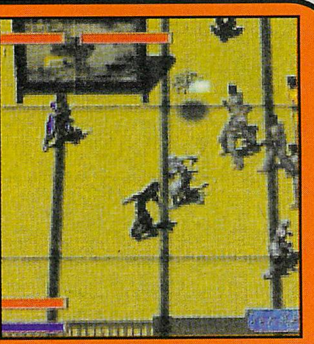


DIABLO-LIKE

Dreamcast

Le RPG nippon du mois s'appelle Rune Jade et est développé par Hudson Soft. Il semble que ce jeu s'apparente au jeu PC Diablo au niveau graphique et dans la jouabilité puisqu'il consiste à arpenter divers donjons en vue de trois-quarts. Mais le plus intéressant concerne le design des personnages que l'on doit à un certain Yutaka Minowa, célèbre pour son travail sur des OAV comme Ninja Scroll ou Lodoss War. Principalement destiné au jeu en réseau (pas avant 2010 en France...-ndr), Rune Jade propose d'incarner jusqu'à huit individus (chevalier, ninja, moine, magicien, etc.) sauvegardables sur VM. Un mode solo sera bien entendu de la partie avec près d'une vingtaine de donjons à visiter. Le titre devrait sortir cet été au Japon et compte tenu de ce qu'il offre, le succès semble assuré.





REVENDEURS, CONTACTEZ - NOUS!
Prix Alléchants / Facilités de paiement
Service Rapide / Garanties
Gamme Originale / Produits de Qualité



WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55



299 FF
port = 30 FF

Nouvelle PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!

169 FF
port = 30 FF



NEXUS 2M

NEXUS 16M
FF 329,-TTC
PORT = 30FF

NEXUS 4M
FF 249,-TTC
PORT = 30FF

Des Cartes Mémoires de grande capacité & Connectables au PC pour l'échange de Sauvegarde par internet! Dispo en version 2M, 4M & 16 M!



: "Très fiable" 4/5

Vibration Pack

139 FF
port = 30 FF

- Une Qualité irréprochable
- Disponible en plusieurs coloris
- Un prix défiant toute concurrence



FF 199,-TTC
PORT = 30FF

Changez de Console, pas de Manettes!

- Compatible manettes & volants PSX
- Fonctions analogiques & vibrantes conservées



: "La jouabilité est impeccable" 4/5

249 FF
port = 30 FF

Boîtier Vide

Finie la mode du blanc!
Décorez votre DC dans un des coloris suivants:
- Transparent
- Bleu translucide
- Jaune translucide
- Fumée



CABLE RGB AUDIO

FF 99,-TTC
port = 30 FF

Améliore l'image Sur la TV
Connectable à une chaîne HI - FI

Bientôt d'autres accessoires! Manettes, Gun, Volant, etc.

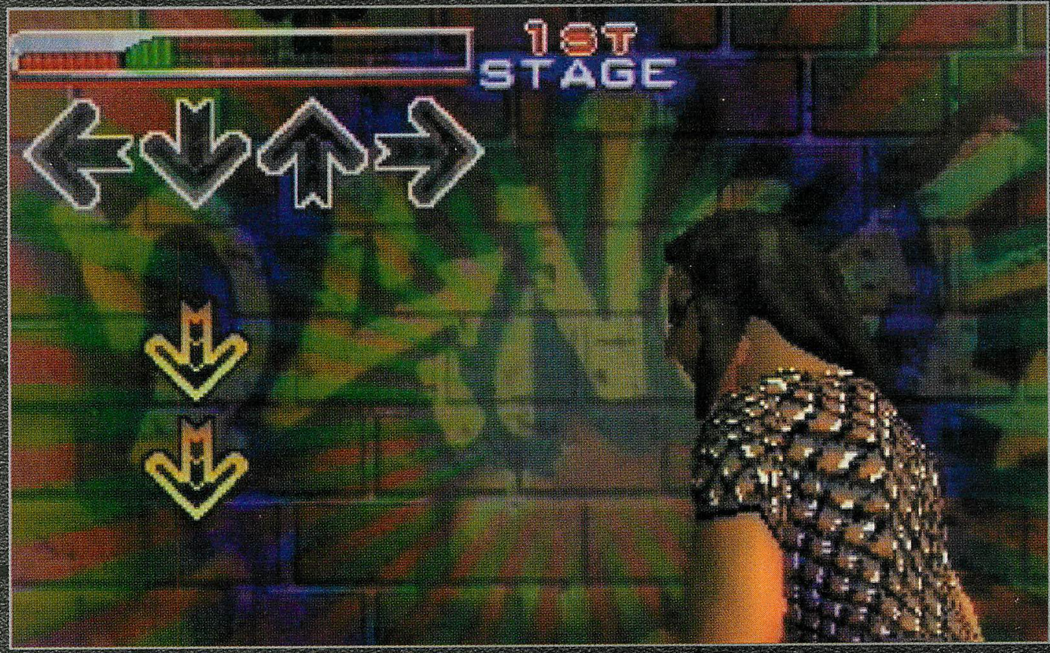
BON DE COMMANDE:
à envoyer à CLARYSSE / ECLECTIC-VG
59 Rue Henri Chomé, 1030 Bruxelles, BELGIQUE

NOM / PRENOM:______________
ADRESSE:______________
CODE POSTAL:__________
VILLE:__________
COMMANDE:
NEXUS 2M:___ NEXUS 4M:___ NEXUS 16M:___
Pack Vibreur:___ Boîtier Vide DC:___
Puce DC:___ Cable RGB Audio:___
TOTAL CONTROL:___
PAIEMENT:
Contre Remboursement (+ 28 FF):___
Carte de Crédit:___
Numéro:____ / ____ / ____ / ____
Date:___ / ___
Chèque / Mandat:___





Il va falloir enchaîner les combos comme des dieux.



C'est bien gentil, mais il faudra m'effacer ce tag du mur, mon garçon !

Dance Dance Revolution 2nd Mix

Laisse le groove monter en toi, baby !



Ah, ça swingue, mec, c'est cool.



Elle a une jolie silhouette, la cochonne.

Développeur : Konami

Genre : Bouge ton corps en musique

Sortie prévue : Dispo (Japon)



Voici la dernière mouture de la saga (Africa Ndr) des Dance Dance Revolution. Ce jeu d'arcade qui fait bouger ton corps dans tous les sens sur des musiques funky, alors que tu chantes chantes chantes ce refrain qui te plaît, et tu danses danses danses, c'est ta façon d'aimer. Et si le style ne rencontre pas en France un succès extraordianaire, il faut savoir qu'au Japon, c'est un grand hit des salles d'arcade. Tout simplement parce qu'il met en valeur les joueurs, et que c'est mieux pour draguer les poulettes que les jeux de baston où c'est même pas les vrais muscles qui sont mis en valeur. Dans Dance Dance Revolution, c'est bel et bien l'habileté du joueur qui est mise à rude épreuve. Il est donc temps de montrer vos talents de Travolta. Même si le spectacle est moins impressionnant sur Dreamcast que dans la version arcade. Toutefois, pour jouer pleinement, sachez qu'il sera nécessaire de posséder le périphérique spécial proposé par Konami, pour plus de 500 Francs tout de même. Il s'agit d'un tapis muni de plaques sensitives qui vous fera remuer comme un ouf dans votre salon. Cela dit, si vous voulez jouer à deux, il vous faudra deux tapis : faites le calcul... Le principe du jeu est toujours le même : suivre le rythme des nombreuses musiques endiablées que le GD-Rom de DDR 2nd Mix propose, et enchaîner les combos en positionnant correctement ses pieds sur le tapis, et cela au bon moment bien sûr. Une école de danse à domicile quoi. A noter la possibilité de créer ses propres combos et de générer ses propres mouvements grâce à une nouvelle option. Cela dit, je pense que Konami serait bien inspiré de nous sortir bientôt un « Kama Sutra Revolution « fondé sur le même principe. Ce serait amusant non ? Pour le moment, Dance Dance Révolution s'avère être le style de jeu fun un moment, par curiosité, et puis c'est tout. Disons que l'on ne brûle pas d'impatience de le voir arriver, mais qu'il satisfera les fans du genre.

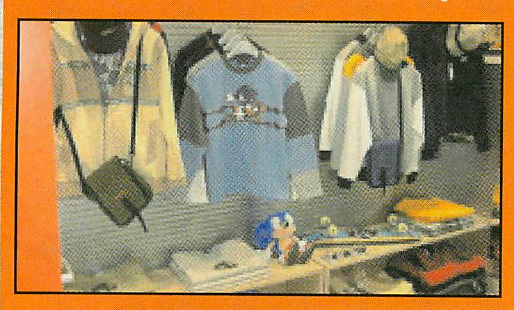
Le joker

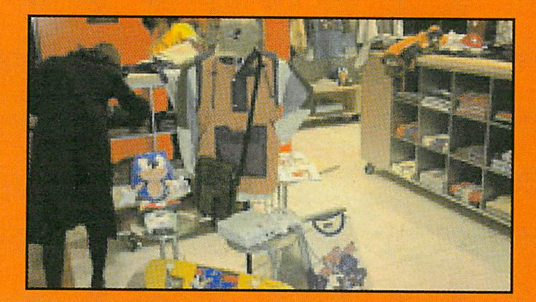




LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

Le merchandising est un bon moyen pour se faire du pognon sur le dos du consommateur, même dans le domaine du jeu vidéo. Sega l'a bien compris et sa dernière idée en date est d'ouvrir une boutique spécialisée dans les goodies Sonic. On y trouve toutes sortes de vêtements à l'effigie du hérisson bleu (pantalons, t-shirts, pulls, etc.) et même des planches de skate. Si vous êtes intéressé, il faudra vous rendre au Japon à Nagoya, car il n'existe, à ce jour, aucune autre boutique spécialisée dans le Sonic. Si vous voulez connaître l'adresse précise, téléphonez à la rédaction et demandez El Tuco. Ca l'énervera car il n'en sait pas plus que vous. Alors n'hésitez pas à appeler, ça nous fera bien rigoler...







VIENS JOUER AVEC MES MARACAS

La Sonic Team confirme l'adaptation du jeu arcade Samba De Amigo pour la Dreamcast. Complètement déjantée et conviviale comme pas deux, cette borne vous permet de vous éclater comme des malades avec une paire de maracas au bout des bras, sans aucun complexe et devant un public excité comme des oufs devant un tel sens du rythme. Le problème de cette conversion, c'est qu'on ne sait pas encore si la paire sera fournie avec le disque. Une chose est certaine : ça sort le 27 avril au Japon. Comme la version Américaine n'est pas à l'ordre du jour, ne parlons même pas de la conversion européenne. Notre El Tuco est partant pour le test et s'est rebaptisé pour l'occasion El Gringo de la Greamcast. (authentique !).





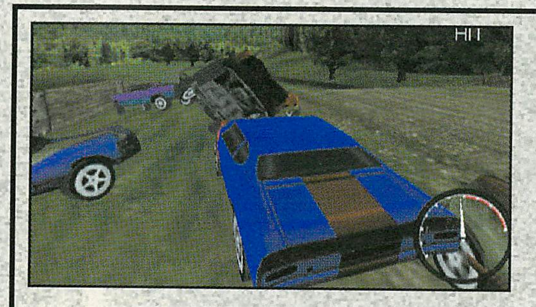


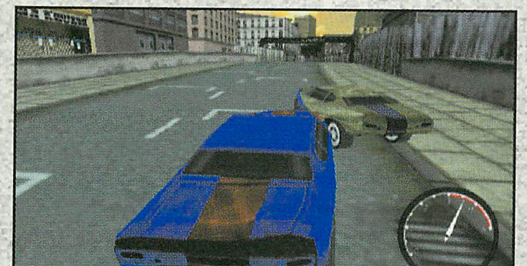
LA DREAMCAST SE MET AU MP3

Sega vient de confirmer qu'un VM capable de rejouer les fichiers MP3 serait bel et bien réalisé cette année. Aucun détail n'a encore été dévoilé mais ceux qui passent leur temps à surfer sur le net à la recherche de MP3 y verront un certain intérêt. On vous en reparlera bientôt.

MIMI CRACRA PETIT SOURIS

Sega pense enfin aux pauvres internautes obligés d'utiliser le pad de la console pour surfer sur le net. En sortant la souris que beaucoup attendent comme le Messie sur Terre, la navigation va devenir plus instinctive et surtout beaucoup plus rapide. Associée à un clavier (déjà disponible chez certains revendeurs), la gentille bébête fera de vous le roi du net. Aucune date n'a encore été donnée, mais avec un peu de chance, l'objet devrait être rapidement commercialisé.



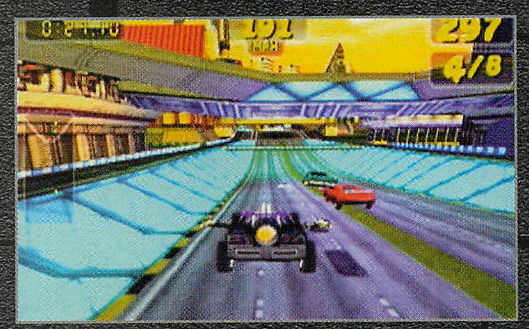




J'VAIS T'PÉTER TA CAISSE

Dreamcast

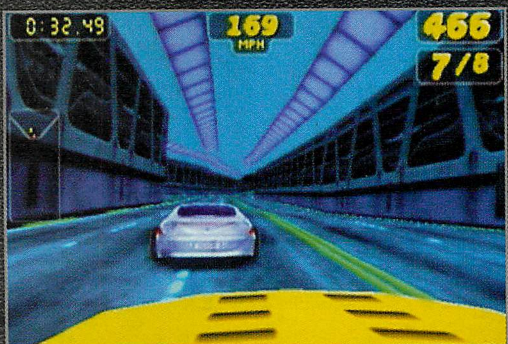
Après la PlayStation et le PC, c'est désormais au tour de la machine de Sega d'accueillir le Destruction Derby-like de Pitbull (Test Drive 6) au nom plutôt évocateur de Demolition Racer. Cette version 128 bits profitera non seulement des capacités de la console pour offrir une réalisation de meilleure qualité, mais tout un tas de nouveautés seront ajoutées par la même occasion, comme 9 nouvelles voitures, 2 circuits supplémentaires, ainsi que des modes de jeu exclusifs. Pour le reste, c'est blanc bonnet et bonnet blanc, l'essentiel du jeu consistant en diverses épreuves de destruction automobile avec comme prétexte quelques courses endiablées. Demolition Racer ne devrait faire son apparition sur DC que cet été mais les amateurs de tôle froissée sauront attendre jusque là...

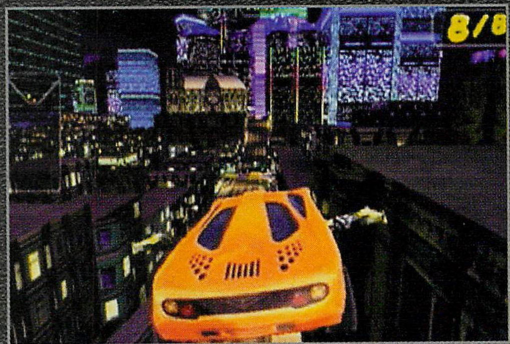


Là, ça ressemble un peu à POD...


Non, ce n'est pas Cruis'n Usa sur Dreamcast !

San Francisco Rush 2049

Atari fait chauffer la gomme !


Une vue interne toujours très appréciée.


Là, je dois reconnaître que c'est plutôt beau.

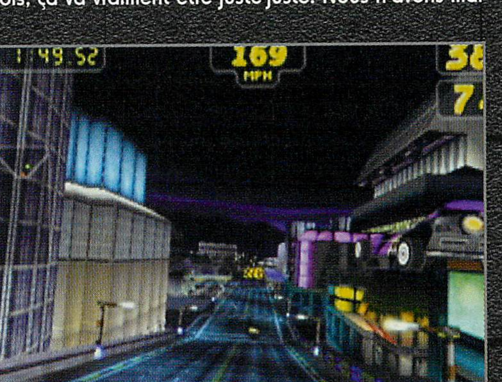
Développeur : Atari

Genre : Course

Sortie prévue : Septembre (US)

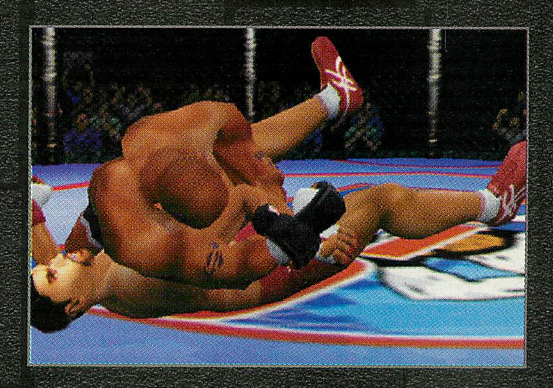
Mine de rien, c'est ma deuxième preview sur ce jeu. Et dire que c'est certainement El Tuco qui va s'occuper du test, étant donné que c'est le gros fana des jeux où l'on fait vroum vroum avec la bouche. Ce San Francisco Rush version 128 bits a été semble-t-il quelque peu amélioré graphiquement, mais ce n'est toujours pas la panacée, surtout pour le design des voitures. Pourtant, Atari jure que la qualité de la borne d'arcade est atteinte. Enfin, on verra bien en septembre. On est maintenant quasi-assurés de la présence d'un mode multijoueur qui, paraît-il, ressemblerait beaucoup à celui de Mario Kart 64, c'est-à-dire jusqu'à 4 joueurs en écran splitté. De plus, on nous jure que le frame rate sera exceptionnel. Par contre, en ce qui concerne le mode réseau, c'est mal parti. En effet, à environ six mois de la sortie du jeu, Midway, l'éditeur est toujours intéressé par une telle option, mais c'est encore à l'étude pour le moment. A mon humble avis, c'est râpé en ce qui concerne le réseau car 6 mois, ça va vraiment être juste-juste. Nous n'avons malheureusement pas reçu d'informations, quant aux nombre définitif de circuits et de véhicules, nos multiples recherches se sont révélées infructueuses. A priori, Atari et Midway misent toujours sur six véhicules et six circuits. Honnêtement, j'estime que cela sera revu à la hausse, et cela vaudrait mieux ! Par contre, j'espère que ces pistes et bolides additionnels ne seront pas uniquement des bonus cachés, mais de vrais tracés et engins surpuissants ajoutés à ceux qui sont disponibles de base. A cela, on rajoute ces fameux bonus et là, on peut espérer quelque chose de bien. J'en profite pour ouvrir une petite parenthèse dans laquelle je vous informe qu'un éditeur de circuits devrait normalement être disponible. Bon, c'est tout pour ce mois-ci. J'espère toutefois qu'Atari fera du bon travail car sans cette légendaire société, les jeux vidéo ne seraient peut-être pas ce qu'ils sont aujourd'hui. Après tout, quant on a vu (et joué) aux versions PlayStation et N64, on ne peut qu'attendre quelque chose de mieux.

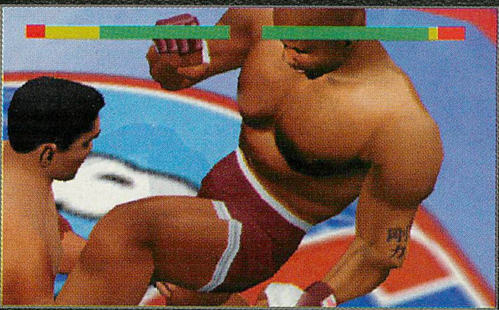
Seba


Et on décolle dans la joie et dans la bonne humeur ! Yaouh !




Reste à terre, je te dis !




Des raccords de polygones à corriger absolument !

Ultimate Fighting Championship

Tous les coups sont permis !


Un coup à la Joe Higashi avec ce Tiger Kick un peu plus réaliste.


Et voilà une clé de cheville !

DÉVELOPPEUR : CRAVE

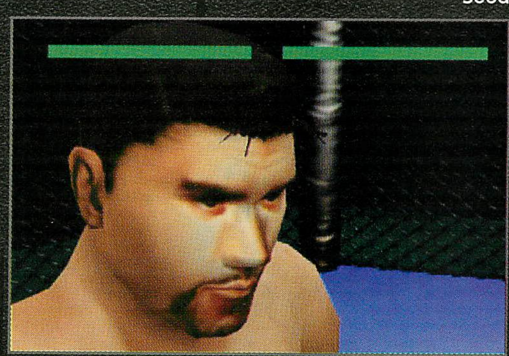
GENRE : COMBAT RÉALISTE SANS PITIÉ

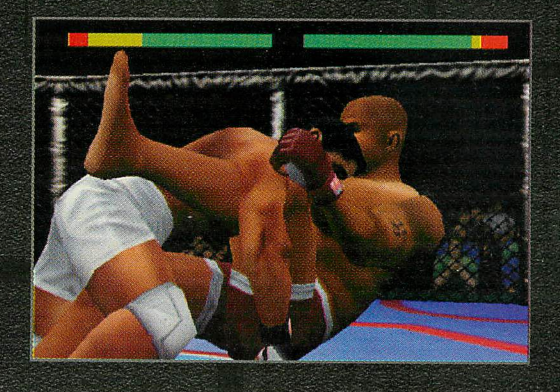
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2000

Dreamcast.

Faut-il vous présenter l'Ultimate Fighting Championship (aussi connu sous le nom d'UFC) ? Oui ? OK. Ce n'est pas très compliqué : vous réunissez des combattants maîtrisant ou non un art de combat et vous organisez un tournoi où tous les coups sont permis. Oui, ça existe, vous ne rêvez pas ! Et en plus, c'est d'origine américaine ! Preuve que la moralité, ça peut être mis de côté de temps en temps au pays de la liberté. Cependant, des règles ont été établies il y a environ 4 ou 5 ans pour mieux protéger ces fous furieux. Ainsi, on ne peut plus frapper l'adversaire au visage avec le coude, ni le frapper lorsqu'il est au sol. ce jeu de combat sans aucune limite est prévu pour l'automne. Attendez-vous donc à une simulation pure et dure ! Contrairement aux jeux de catch (WWF Attitude et ECW Hardcore d'Acclaim), vous ne pourrez pas vous servir d'objets pour fracasser votre adversaire. Ici, on vous enferme dans une petite arène fermée avec lui et ensuite, vous vous débrouillez ! Il vous faudra faire preuve d'intelligence et de rapidité pour espérer remporter un match. Evidemment, on oublie les coups spéciaux et les combos à la Mortal Kombat ou Tekken car pour Crave, il n'existe qu'un seul mot d'ordre : réalisme. On retrouve chez certains combattants du jeu parmi les 22 disponibles des mouvements comparables à ceux de vedettes telles qu'André Panza, Tom Cabott, Mark Kher (plusieurs fois champion du monde), les frères Gracy ou encore Mark Colleman. Du Jujitsu à la lutte gréco-romaine, tous les styles de combat sont censés être représentés. Par contre, la victoire sera acquise aux points, comme c'est le cas actuellement. D'après les vidéos en notre possession, ça bouge plutôt bien. Un mode Edit sera normalement inclus dans le produit final. Voilà un jeu de combat qui s'annonce des plus intéressants, même si certains raccords de textures ainsi que des membres des combattants sont douteux. Mais comme il reste encore pas mal de temps avant la sortie du jeu, on est confiant quant au sérieux des programmeurs. Et si l'un des meilleurs jeux de combat de la Dreamcast était sur le point de voir le jour ?

Seba





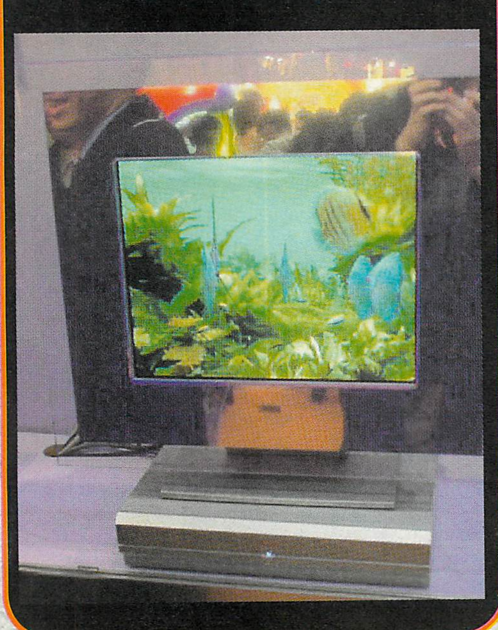
News

AQUARIUM VIRTUEL

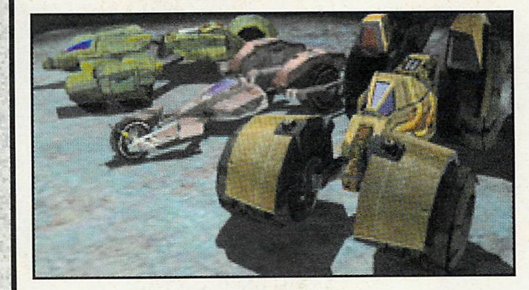
Après les jeux vidéo, Sega a décidé de se lancer dans la pisciculture. Il s'agit en effet de petits poissons, mais virtuels, vous vous en doutiez ! Sega présentait pendant l'AOU 2000 un prototype d'aquarium électronique sous la forme d'un boîtier argenté équipé d'une sortie VGA et que l'on peut donc connecter à n'importe quel un écran de TV normal ou extra-plat. Ce joujou portant le nom évocateur de Fish Life utilise un processeur graphique PowerVR (comme la Dreamcast) pour afficher de magnifiques poissons exotiques nageant comme s'ils étaient réels. L'utilisateur peut choisir entre différentes espèces et il est même possible de nourrir nos petits nageurs. Véritable avantage : il n'y a pas besoin de changer l'eau. Mais -car il y a toujours un mais- le prix de l'engin devrait cependant le réserver à une certaine élite.

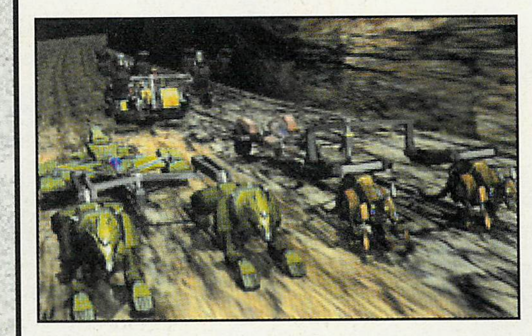


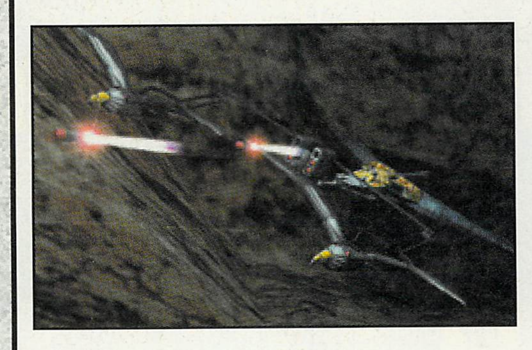




POUSSE TA CHARIOTTE, QUE JE PASSE

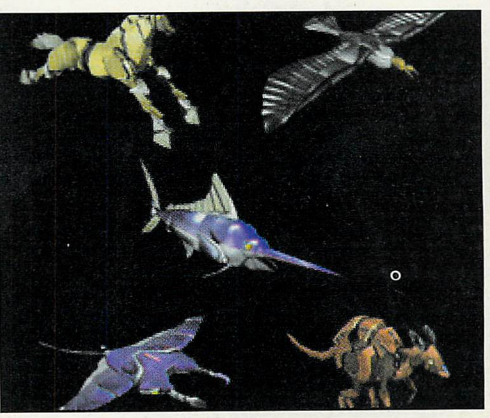






Dreamcast

Un jeu de course de chars, ça vous dirait ? Quelle que soit votre réponse, Real Vision a la ferme intention de développer un jeu de ce style sous l'appellation étrange de Zusar Vasar. Ne me demandez pas ce que cela signifie, ce serait comme demander à El Tuco de vous traduire un texte serbo-croate. (C'est compliqué-ndc). En revanche, je peux vous dire que le jeu comportera une bonne vingtaine de circuits qu'il faudra parcourir à bord d'engins mécaniques relativement étranges tractés par des animaux-robots. Les courses se dérouleront sur terre, sur mer et même dans les airs. Et la victoire se fera non seulement grâce à la bonne combinaison du chariot et du robot tracteur, mais aussi grâce à l'utilisation des armes à disposition (laser et missiles). Cela ressemble donc à une sorte de Mario-Kart futuriste assez intéressant. Le jeu est attendu pour l'été au Japon.

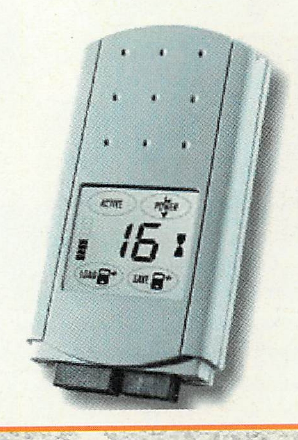


DATEL A ENTENDU VOTRE APPEL

Que tous les tricheurs et autres joueurs du dimanche se rassurent. Datel vient enfin de lancer une version Dreamcast de son célèbre accessoire Action Replay. Connecté dans un port manette comme un simple VM, l'appareil permet de conserver en mémoire un nombre incroyable de codes destinés à rendre les jeux plus simples (invulnérabilité, vies infinies, accès à tous les niveaux, etc.) Comme toujours, Datel a pris soin de pré-enregistrer quelques codes. Pour les prochains jeux, il suffira de jeter un œil dans les tips de vos mags préférés. Datel proposera également dans les jours à venir un VM 16X, c'est-à-dire pouvant recevoir jusqu'à seize fois plus de données qu'un VM normal, ainsi qu'un clavier bien pratique pour les connexions Internet. C'est qui qui va être content ? C'est le petit joueur, hein ?







CONCOURS*

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



GAGNEZ 12 JEUX RAYMAN 2 SUR DREAMCAST OFFERTS PAR UBI SOFT ET DREAMZONE

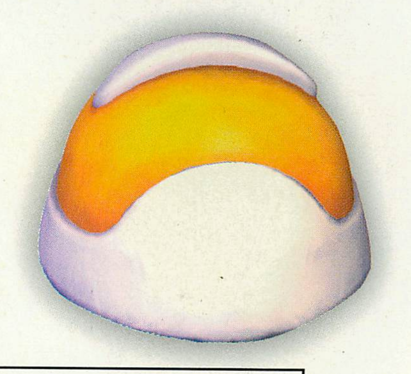


QUESTIONS

1) Combien d'univers traverserez-vous dans *Rayman® 2 : The Great Escape™* sur Dreamcast ?

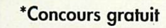
2) A combien maximun peut-on jouer sur le mode multijoueur ?

3) Sur quel site pourrez-vous aller télécharger de nouvelles maps ?



**Envoyez vos réponses sur carte postale avant le 14 avril à :
Dreamzone, 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris**

Ubi Soft ENTERTAINMENT



*Concours gratuit







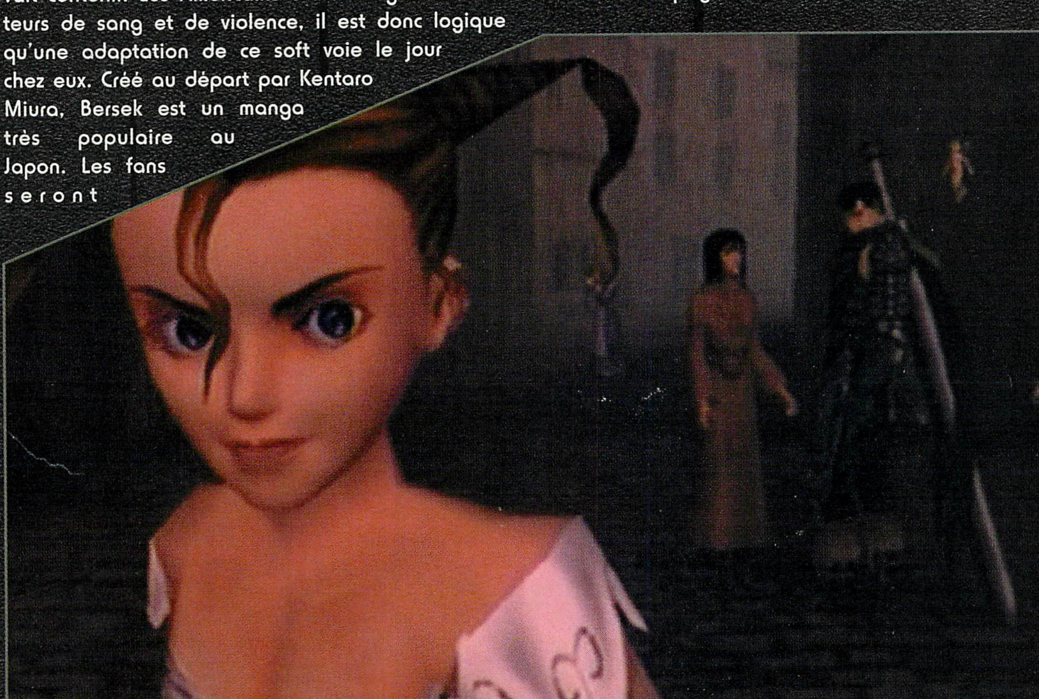
Même le diable n'est qu'une brebis devant votre lame...

Sword of the Berserk

If you Want Blood, You've Got It !



Sorti en décembre 1999 au Japon, Bersek n'est pas passé inaperçu tant son niveau de violence a atteint les limites de l'insoutenable... Autant vous l'avouer tout de suite, j'ai adoré ça ! Je n'ai toujours pas réussi à ravoir la moquette de ma chambre car les litres d'hémoglobine ont giclé au delà de ce qu'un corps humain pouvait contenir. Les Américains étant de grands amateurs de sang et de violence, il est donc logique qu'une adaptation de ce soft voie le jour chez eux. Créé au départ par Kentaro Miura, Bersek est un manga très populaire au Japon. Les fans seront ravis d'apprendre que le scénario du jeu a été écrit par ce dernier. La fidélité au manga est donc bien au rendez-vous. Le héros, Gatsu, possède une arme blanche de légende, la Dragon Killer ; son tatouage au cou lui confère le pouvoir incroyable de réveiller les créatures de la nuit. Dans le chapitre que narre Sword of the Bersek : Guts'Rage, Gatsu arrive en compagnie de son amie d'enfance, Kaska,



Kaska est une mignonne jouvencelle qu'il faudra dompter avec votre charme.

Développeur : Yukes

Genre : Eidos

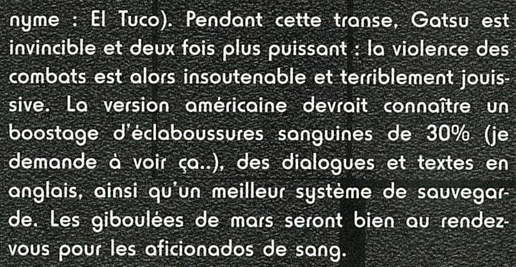
Sortie prévue : Avril 2000 (US)

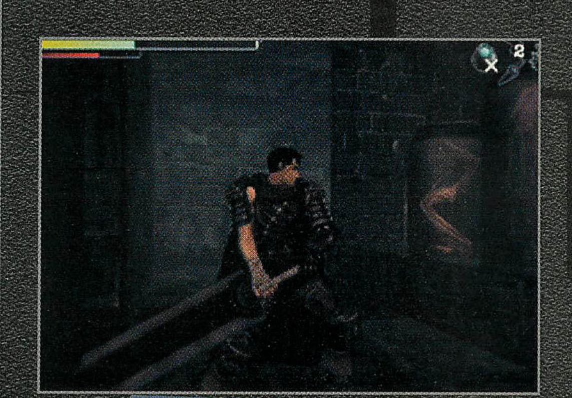


Mes parents avaient donc raison : les Boss naissent bien dans les choux.

dans une ville du Moyen-Age européen, frappée par une étrange épidémie : le Mandragore. Les symptômes sont bien flippants : tous les habitants se transforment en monstres terrifiants, bien plus effrayants que notre indispensable et néanmoins rédac'chef Vincent à la tombée du lit. L'enquête vous mènera bien vite sur les traces du comte Barzak qui cache un terrible secret (à vous de le découvrir). La jouabilité de ce Beat'em all est d'une fluidité aussi glissante que le sang accumulé sur votre grosse lame ; le plaisir n'en est que plus grand. Gatsu est doté d'une barre de furie qui se remplit au fur et à mesure des coups reçus. Une fois cette dernière pleine, la hargne de votre héros éclate en basculant l'écran dans un voile rouge révélateur de votre état Bersek (synonyme : El Tuco). Pendant cette transe, Gatsu est invincible et deux fois plus puissant : la violence des combats est alors insoutenable et terriblement jouissive. La version américaine devrait connaître un boostage d'éclaboussures sanguines de 30% (je demande à voir ça..), des dialogues et textes en anglais, ainsi qu'un meilleur système de sauvegarde. Les giboulées de mars seront bien au rendez-vous pour les aficionados de sang.

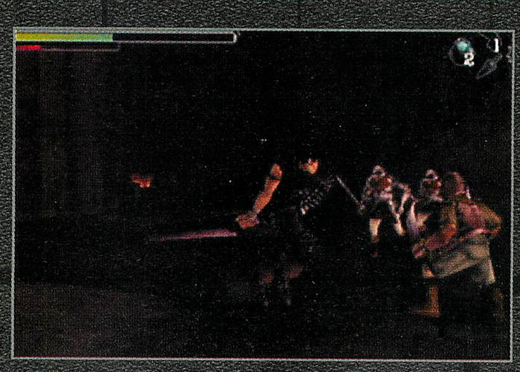
Emmanuel






T'avais un cil sur la joue






Ne jamais tourner le dos avec une telle lance, ça peut faire très mal...



L'OEIL DU TIGRE CONTRE LE PIS DE LA VACHE ! TEL SERA LE TITRE DU PROCHAIN ROCKY !





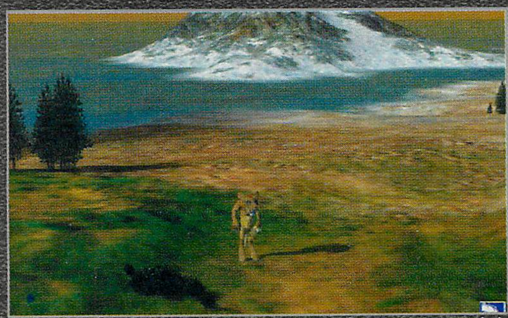
ON CONSTATE AVEC GRAND PLAISIR QUE LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT IMPRESSIONNANTS !

Black & White

Le grand retour de Peter Molyneux



EGYPTIENS D'UN CÔTÉ, JAPONAIS DE L'AUTRE, ET UN GORILLE POUR VEILLER SUR TOUT LE MONDE !



EN DÉVORANT QUELQUES-UNS DE VOS FIDÈLES, UN JOUR BÉBÉ-LION DEVIENDRA GRAND.

DÉVELOPPEUR : LIONHEAD

GENRE : JE SUIS VOTRE DIEU TOUT-PUISSANT

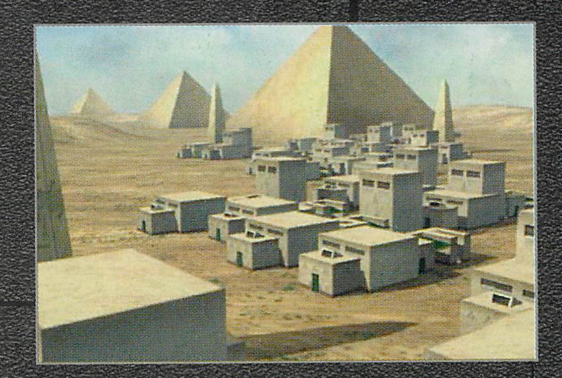
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE(PC) /NC (DC)



PC

Au Milia 2000, Sega a confirmé la sortie de Black and White sur Dreamcast. Pour la petite histoire, sachez que ce jeu est développé par Lionhead Studios, la nouvelle boîte de Peter Molyneux. Oui, oui, LE Molyneux ! Le créateur de Bullfrog ! L'homme à l'origine des fabuleux Populous, Dungeon Keeper et bien d'autres ! Mais je sens que vous êtes pressé de savoir en quoi consistera le jeu. Qu'à cela ne tienne, voici des explications. Dans ce jeu dont on parle depuis quelque temps, vous jouerez le rôle d'un roi-sorcier surpuissant. On peut vous considérer à juste titre comme une sorte de dieu car les habitants du royaume dans lequel vous évoluez n'ont aucune notion du bien et du mal. Vous avez donc le choix ultime : leur faire connaître prospérité et bonheur ou ruine et chaos. Mais bien que le concept soit génial, ce n'est pas tout. En effet, vous aurez à votre disposition une sorte d'avatar qui a la forme d'une créature géante, dont certains modèles seront exclusifs sur Dreamcast. En fait, c'est cet avatar que vous contrôlerez. Petit exemple d'action : quand vous punirez et tromperez les villageois, les pouvoirs magiques du sorcier augmenteront. Evidemment, si vous n'avez pas choisi le côté sombre, il vous faudra éduquer et aider ces mêmes villageois pour acquérir plus de puissance. Le type de pouvoir glané grâce à vos actions sera différent selon la cible visée. Ainsi, les Aztèques vous fourniront de la magie défensive et les Zulus de la magie offensive. Ces pouvoirs vous aideront à vous défendre contre les autres rois-sorciers qui peuplent ce monde. Evidemment, vos possibilités évolueront au rythme des changements qui auront lieu dans votre royaume. Ce qui est intéressant, c'est la possibilité d'attribuer plusieurs effets pour un seul et même sort. Vous choisirez l'effet en fonction de la manipulation de votre pad. Un mode multijoueur est prévu ainsi que des jeux VM ressemblant à un Tamagotchi et à Pokémon. En bref, connaissant Molyneux, j'avoue que j'attends Black and White avec impatience.

Seba





VOUS AVEZ BEAU FUIR, MISÉRABLES ! VOUS N'ÉCHAPPEREZ PAS À MON DIVIN COUROUX !

Racing Wheel



Thrustmaster s'est enfin décidé à fabriquer un accessoire pour la Dreamcast, et un volant, qui plus est. Reconnu pour la qualité de ses produits (du moins sur PC), le fabricant s'aventure dans le monde de la console. C'est une totale réussite pour les jeux de simulation et son comportement est satisfaisant sur un jeu d'arcade tel que Crazy Taxi. Doté évidemment de ventouses, on peut y jouer sans craindre de se prendre l'engin en plein visage dès que l'on réagit un tant soit peu brusquement. Un espace pour un VM ou un vibreur est également disponible. On ne trouve pas de mode réglage directement accessible de l'engin comme pour le Mad Catz. A certains moments, on doit tourner le volant à fond pour prendre correctement un virage et les pédales de frein et d'accélération sont un peu trop petites et manquent d'un tout petit peu de répondant. A noter, la présence de deux coolie hats sur le volant d'une utilisation agréable. Quant aux leviers de changement de vitesse, ils semblent d'aspect aussi fragiles que le Mad Catz, mais sont toutefois plus solides. En conclusion : un bon accessoire qui possède un très beau design car Thrustmaster a acquis la licence Ferrari pour créer ce volant.

Solidité : 3/5
Ergonomie : 3,5/5
Design : 3,5/5

Note globale : 4/5

Tremorpak

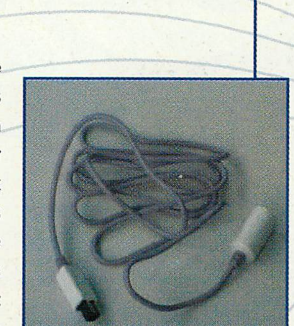


Deuxième produit InterAct du mois, le Tremorpak (décidément, on ne sait plus quoi inventer comme nom pour lancer un vibreur sur le marché !), est donc un vibreur qui est un peu plus lourd que le Force Pack et qui vibre correctement, sans toutefois atteindre le niveau d'une manette DualShock (comme tous les vibreurs Dreamcast). Pourtant, il vibre suffisamment pour nous offrir les sensations que l'on attend de lui, mais, je le répète, un DualShock lui est supérieur.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 3/5
Design : 3/5

Note Globale : 3/5

Dream Cable



Avis à tous ceux qui aiment jouer loin de l'écran, Mad Catz a enfin sorti un accessoire nommé Dream Cable. Ce dernier consiste en un prolongement du câble de connexion de votre manette. Ainsi, vous gagnez facilement au moins deux bons mètres. C'est un bon plan pour ceux que la proximité de l'écran donne soit mal aux yeux, soit la migraine, soit les deux en même temps (et pourtant, le cordon de la manette Dreamcast est plutôt long !). Aucun problème n'étant survenu durant son utilisation (pas de retard lorsqu'on appuie sur une touche, temps de sauvegarde identique à la normale), cet accessoire est indispensable à tous les joueurs qui recherchaient un objet de ce type.

Solidité : 3/5
Ergonomie : c'est juste un câble avec deux raccords...
Design : même chose...

Note Globale : 4/5

Quantum Fighter Pad

Accessoire proposé par InterAct, ce pad surclasse sans problème l'Astropad, pourtant créé par la même entreprise ! La croix de direction est bonne, sans plus, et le stick est aussi bon que ceux des autres pads. La prise en main est bonne et vous trouverez, bien sûr, deux emplacements réservés aux VM ou aux Kits Vibration. Par contre, les touches L et R sont encore un peu trop petites. En conclusion, un pad classique, mais de bonne qualité. Cependant, il ne vaut pas l'officiel qui, soit dit en passant, est quand même plutôt bien foutu.

Solidité : 3/5
Ergonomie : 3/5
Design : 3/5

Note Globale : 3,5/5





Speaker System PS-515S

Fabriquée par la société Kinyo, voici les premières enceintes compatibles PC, PlayStation, baladeurs et surtout Dreamcast ! Quel est l'intérêt de telles enceintes, me direz-vous ? Eh bien pour tous ceux qui n'ont pas déjà posé un système Dolby Prologic ou seulement de simples enceintes, voire un caisson de basse à leur téléviseur, voici l'accessoire idéal. Doté d'un système surround (non haut de gamme évidemment, mais de bonne qualité) et de trois boutons contrôlant le volume, les aigus et les basses, ces enceintes sont dotées de 2x5 watts de puissance. Le son est assez bon (testé sur Dragon's Blood et Crazy Taxi) et le prix est attractif : environ 309 francs. Un modèle de 2x10 watts de puissance est également disponible au prix de 379 francs. Très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 4/5
Design : 4/5

Note globale : 3,5/5

ecco THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

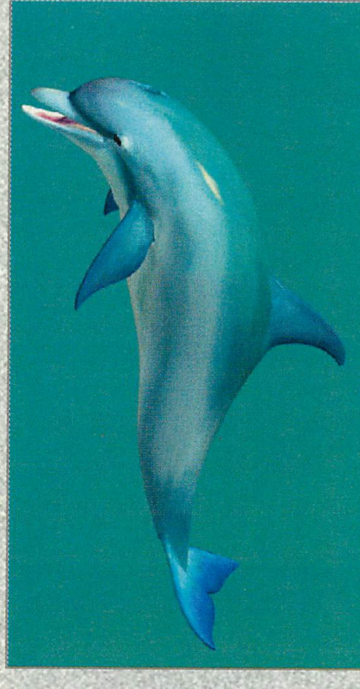
Dossier

DOSSIER

Parmi les jeux cultes de la Megadrive et du Mega-CD, il figure un titre qui n'a laissé personne indifférent lors de sa sortie. Neo Alex ne s'en est toujours pas remis et il attend avec impatience la sortie de la version Dreamcast de ce superbe soft qu'est Ecco The Dolphin : Defender of the Future. Invitation à la poésie, à la féerie et à l'imaginaire, Ecco est un véritable régal à la fois pour les yeux et pour l'esprit. Alors, en attendant sa sortie prévue pour juin 2000 en Europe, voici un petit dossier récapitulatif de ce qui promet d'être un véritable événement pour tous ceux qui se sont lassés des jeux dits «bourrins». Remercions par avance les développeurs hongrois d'Appaloosa pour ce soft qui, j'en suis certain, rencontrera un certain succès.

Seba

Invitation Au Voyage





Pour un peu, on se croirait dans les Dents de la Mer 3 !

Appaloosa Interactive, les développeurs d'Ecco The Dolphin version 128 bits, avaient convié un membre de chaque revue spécialisée dans les jeux vidéos le 2 mars dernier à Budapest, en Hongrie, pour présenter l'évolution du développement d'Ecco Dreamcast. Voici donc le compte-rendu. Après des versions 16 bits et Mega-CD, il paraissait logique d'assister à la venue du dauphin de Sega sur sa toute dernière console. Mais avant de vous parler du jeu en lui-même, je vais commencer par vous parler de l'équipe de développement.



Un bâtiment d'Atlantis assez sublime.

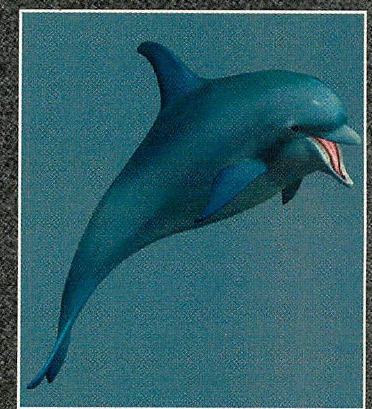
Appaloosa une équipe pas tout fait inconnue

En effet, Appaloosa est l'équipe qui avait déjà réalisé les précédents Ecco sur les machines de Sega. Inutile donc de vous dire qu'ils maîtrisent leur sujet. Ils ont également réalisé Tiny Tank, Contra Adventure et South Park sur PlayStation ainsi que Buystown sur PC. Si leur plus gros succès est sans conteste Ecco et démontre qu'Appaloosa sait faire de bons jeux, il faut savoir que cette société a également crée des logiciels éducatifs. Appelée auparavant Novotrade Software et créée par Andras Csaszar et Stephen Friedman, cette entreprise a été fondée en 1983 à Budapest. Durant leurs premières années d'existence, Appaloosa a travaillé en petits groupes

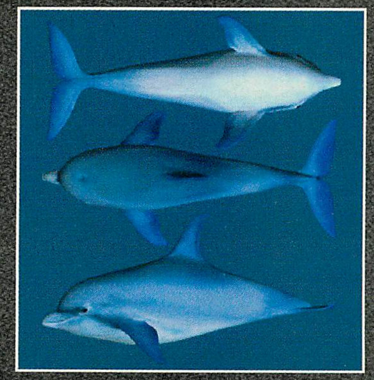
Comme Il Est Mignon !

En voyant Ecco bouger, on comprend pourquoi les dauphins sont considérés comme des mammifères doux, dotés d'une intelligence exceptionnelle et très amicaux. Grâce à ces photos, vous allez pouvoir admirer notre héros des profondeurs sous toutes les coutures. L'œil pétillant de malice et un large sourire éclairant son visage, Ecco nous invite à partager ses aventures et l'on ne peut que le suivre, incapables de résister à tant d'entrain et de générosité. Quant à son animation et sa jouabilité, Neo Alex vous avait déjà mentionné avec enthousiasme les mouvements de notre dauphin préféré dans le précédent numéro.



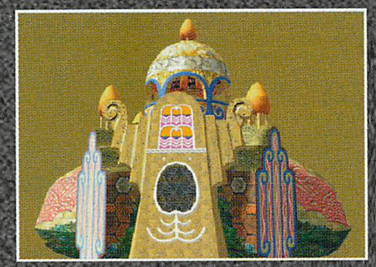






Les Bâtiments D'Atlantis

Comme Ecco visitera Atlantis durant le jeu, voici pour vous et en exclusivité les toutes premières images de quelques bâtiments de la mythique cité engloutie. On peut remarquer un style architectural assez particulier et ne ressemblant à rien de connu, accentuant ainsi la sensation de se trouver face-à-face avec une civilisation oubliée et berceau de multiples secrets. Les couleurs choisies rendent justice à Atlantis et rompent ainsi avec la monotonie des fonds marins. Actuellement, on ne sait pas si l'on pourra rentrer dans tous les bâtiments ni quelles seront leurs caractéristiques, mais en tout cas, ça promet !

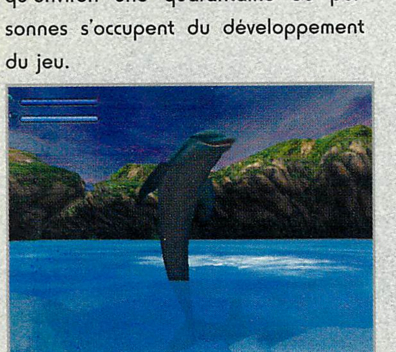









de 4-5 personnes ; chacun de ces groupes s'occupant d'un produit bien défini. Avec l'évolution du marché, Appaloosa a dû se développer en investissant dans des outils de développement de plus en plus sophistiqués et est désormais composée de 100 employés environ. En 1990, la société a installé son siège social dans la Silicon Valley ; le travail artistique et la programmation s'effectuant toujours en Hongrie. C'est avec ce nouvel Ecco qu'Appaloosa entend faire ses premières armes sur Dreamcast. C'est Gergely Csaszar, ayant rejoint Appaloosa il y a sept ans, qui est le producteur d'Ecco. Pour finir, sachez qu'environ une quarantaine de personnes s'occupent du développement du jeu.


Coucou, c'est moi !


A l'intérieur d'Atlantis...

Un mega hit en perspective

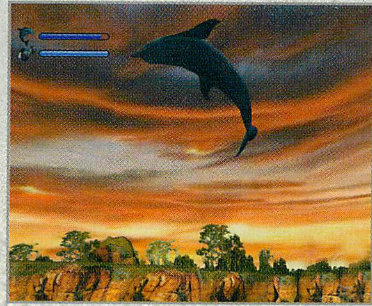
Waouh ! Il faut le voir pour le croire ! C'est encore plus beau que la version dont nous disposions pour le Work in Progress du mois dernier ! Le monde d'Ecco est entièrement réalisé en 3D et c'est sans conteste l'une des plus belles jamais développée pour la console de Sega. Les bugs d'affichage ont été corrigés en partie, mais il en reste encore pas mal. Rassurez-vous, on nous a promis que tout serait prêt pour la sortie du jeu. Ecco se manie avec une grande facilité et ses animations sont fantastiques ! Sachez qu'il possède plus d'une centaine d'étapes d'animation ! D'ailleurs, deux séries d'animation ont spécialement été

Un Scénario Passionnant Et Envoûtant !

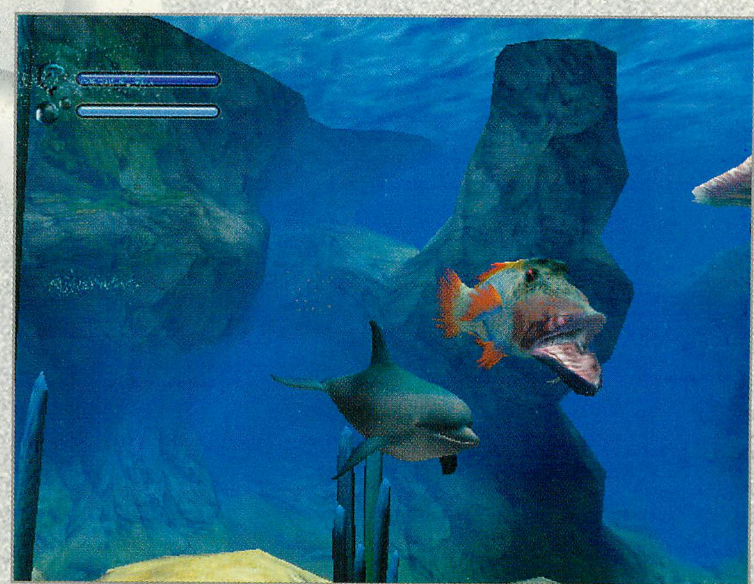
A une époque, les dauphins et l'homme ont créé par alliance une civilisation synonyme de paix et de prospérité : l'Age d'Or. Le Gardien, source de pouvoir et de connaissance, avait transmis à certains dauphins des pouvoirs pour veiller sur la Terre. Des forces maléfiques affamées de puissance ont attaqué le Gardien et dérobé ses pouvoirs. Pour s'enfuir, ils créèrent un vortex temporel. Ecco fut pris dans ce vortex et se vit ramené dans le passé au moment où les dauphins et l'homme allaient conclure cette fameuse alliance. Mais ces mêmes forces du mal ont décidé de tout faire pour que cela ne se produise pas. Ecco va tenter de les stopper pour préserver le futur et rentrer chez lui.



sortir des sentiers battus. A priori, les développeurs d'Appaloosa ont réussi leur tâche ; gageons donc que nous réserverons à Ecco l'accueil qu'il semble mériter.

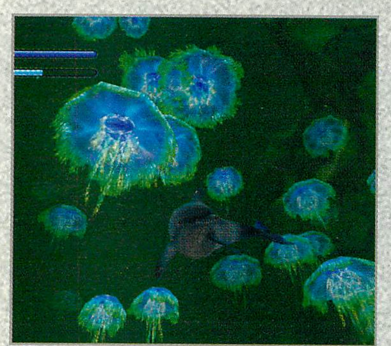


Ecco est capable de réaliser de superbes acrobaties.



Ce poisson a véritablement une sale gueule !

créées pour Ecco : de la macro-animation pour tout ce qui concerne les mouvements et de la micro-animation pour les expressions. On conserve toujours le principe des deux barres dont l'une représente votre réserve d'oxygène. La musique est réalisée par Tim Follin qui a déjà composé pour plusieurs jeux vidéo. Quant au principe du jeu en lui-même, il combine avec adresse action, réflexion et exploration. Pour un peu, on se croirait dans un Tomb Raider version 20000 lieux sous les mers avec Ecco en vedette à la place de Lara ! Les graphismes sont absolument magnifiques et l'on se surprend à admirer ici un corail très coloré et là un geyser volcanique sous-marin. Avec une durée de vie conséquente et une telle réalisation, Ecco devrait faire chavirer de bonheur tous les possesseurs de Dreamcast qui ont envie de



Attention aux champs de méduses !

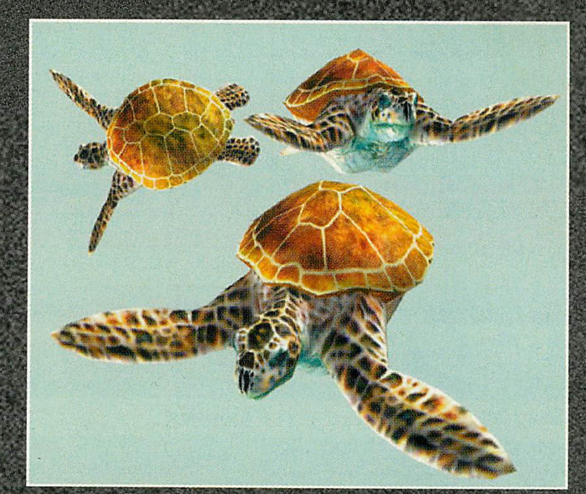


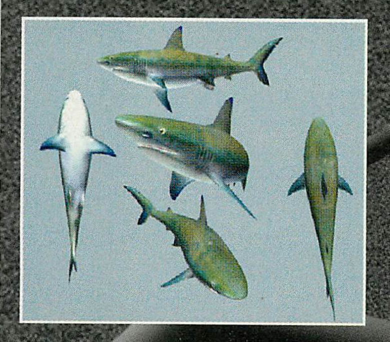


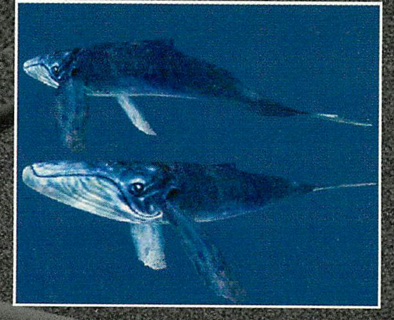
Nos Amis Les Bêtes

Toute la faune et la flore des fonds marins seront fidèlement reconstituées dans Ecco. En tant que mammifère aquatique, vous pourrez converser avec toutes les autres créatures marines du jeu. Tortues, baleines et congénères dauphins vous prodigueront aides et conseils essentiels pour progresser dans l'aventure. Mais il faudra faire extrêmement attention à vos ennemis ancestraux : les requins. Grand blanc, requin-marteau et autres squales tenteront de vous barrer la route et de se régaler de votre chair. Heureusement, vous êtes en mesure de vous battre efficacement. Je ne vous apprends certainement rien en vous disant que les dauphins ne craignent pas les requins grâce à leur vitesse et leur rostre ; c'est donc un avantage décisif en votre faveur.











JEUX PREVUS

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
4 Wheel Thunder	Kalisto	avr. 2000
Anachronox	Ion Storm	NC
Black and White	Lionhead	NC
Dead or Alive 2	Acclaim	mai 2000
Dragon's Blood	Treyarch	mai 2000
European Super League	Virgin	août 2000
Evolution	Ubi Soft	avr. 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	mai 2000
Furballs	Bizarre Creations	mai 2000
GTA 2	Take 2	avr. 2000
Hidden and Dangerous	Take 2	avr. 2000
Heroes of Might and Magic 3	Ubi Soft	juin 2000
MS-R	Bizarre Creations	avr. 2000
MDK 2	Take 2	avr. 2000
NHL 2K	Sega	NC
Nightmare Creatures 2	Kalisto	avr. 2000
Zombie Revenge	Sega	avr. 2000
Plasma Sword	Virgin	juin 2000
Resident Evil 2	Virgin	mars 2000
Roadsters	Titus	NC
Silver	Infogrames	NC
Star Wars Racer	Ubi Soft	mai 2000
Street Fighter 3	Virgin	juil. 2000
UFC	Crave Entertainment	fin 2000
Tech Romancer	Virgin	mai 2000
Tony Hawk's Pro Skater	Crave Entertainment	mai 2000
V-Rally 2	Infogrames	avr. 2000



TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Sword of the berserk	Eidos	mars 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	mars 2000
Resident Evil Code Veronica	Capcom	avr. 2000
Toy Story 2	Activision	mars 2000
Maken X	Sega	mai 2000
Star Wars Racer	Lucas Arts	avr. 2000
Gauntlet Legends	Midway	mai 2000
D2	Sega	courant 2000
Castlevania Resurrection	Konami	sept. 2000
Sega GT	Sega	oct. 2000
Baldur's Gate	Sega	courant 2000
Alien Resurrection	Fox Interactive	courant 2000
Super Magnetic Neo	Crave Entertainment	courant 2000
Alone in the Dark 4	Infogrames	fin 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000





TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Marvel vs Capcom 2	Capcom	mars 2000
Armada	Metropolis Digital	courant 2000
Burning Rangers 2	Sega/Sonic Team	courant 2000
Power Stone 2	Capcom	avr. 2000
Chakan's Revenge	Sega	NC
SNK vs Capcom	Capcom/SNK	avr. 2000
Daytona Usa 2	Sega	courant 2000
Ecco The Dolphin	Sega	courant 2000
Fighting Vipers 2	Sega	NC
Guilty Gear X	Arc System	NC
Major League Soccer	Konami	sept. 2000
Phantasy Star Online	Sega	fin 2000
Virtua Tennis	Sega	fin 2000
Super Producer	Hudson Soft	courant 2000
Columns 2	Sega	courant 2000
Dynamite Baseball	Sega Sports	NC
Super Euro Soccer 220000	Imagineer	avr. 2000
Sorcerian	Victor Interactive	avr. 2000
Samba De Amigo	Sega	avr. 2000
Innocent Tears	Global Entertainment	mai 2000
Golf Shiyouyou Special Disk	Bottom Up	mai 2000
Dee Dee Planet	Sega	mai 2000
Sakura Wars 1	Sega	mai 2000
Rent-A-Hero	NC	mai 2000
Marionette Company 2	Microcabin	mai 2000
Jet Set Radio	Sega	courant 2000
Super Hero Avengers	Banpresto	courant 2000
Life Game	Takara	juin 2000
Monster Breed	Nec	été 2000
Let's make a derby horse	Sega	été 2000
Macross	NC	courant 2000
Brave Knight	Panther Software	courant 2000
Grandia 2	Game Arts	courant 2000
Dark Eyes	Nextech	NC
Super Robot Wars Alpha	Banpresto	NC
Rayman 2	Ubi Soft	mars 2000
Vigilante 8 2nd offense	Activision	mars 2000
Net Golf	Sega	courant 2000
NBA 2K	Sega	mars 2000
Twinkle Star Spirits	SNK	mars 2000
Iris Angel	Japan Corporation	NC
Top of the Racing	Fujicom	courant 2000
Rune Caster	NC	juin 2000











DRAGON'S BLOOD

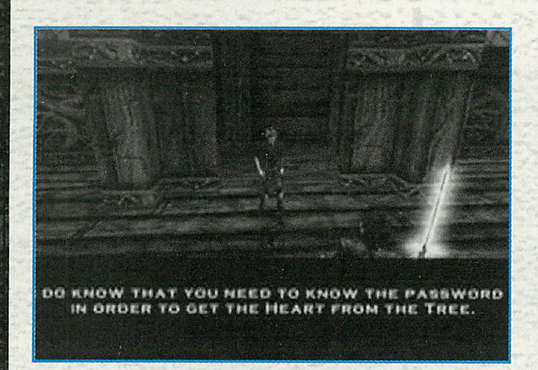
C'est au joli mois de mai que vous allez pouvoir décapiter du gobelin, trucider des ogres et conter fleurette aux jeunes et belles damoiselles elfes qui parsèment le monde de Dragon's Blood. Anciennement nommé Draconus : Cult of the Wyrm, ce jeu de Treyarch nous avait beaucoup plu par photos interposées. Seulement, la réalité nous déçoit un tant soit peu. Rien de dramatique cependant, d'autant qu'il reste encore du temps avant d'y jouer en version définitive. Un petit état des lieux s'impose.

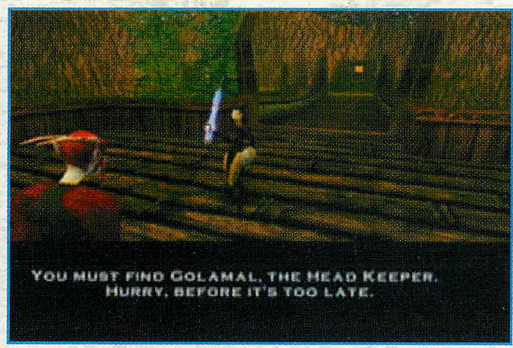

Je viens de trouver un sort de guérison.

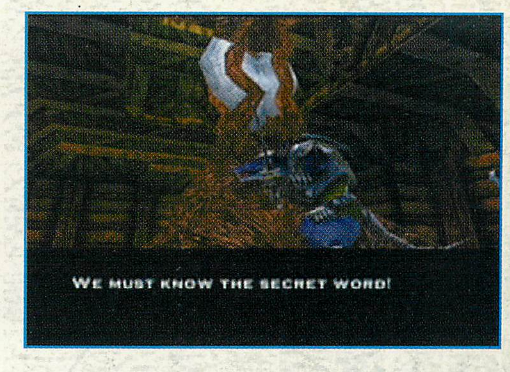

J'ai comme une furieuse envie de me reconvertir en harpiste professionnel !

Développeur : Treyarch
Editeur : Interplay
Genre : aventure/action
Sortie prévue : mai 2000

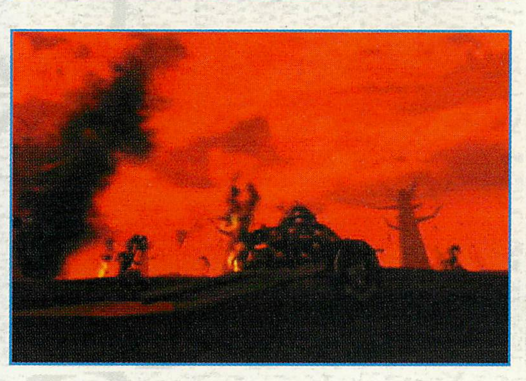
Il fut un temps où le royaume dans lequel vous allez évoluer connaissait la paix, l'opulence et la connaissance. Mais l'Age d'Or toucha à sa fin avec la guerre provoquée par les forces du mal (oui, c'est du scénario hyper-classique, mais pour l'instant on s'en fiche). C'est alors une époque de guerre, de pillage et de destruction qui s'instaura.Rakka, le géant de pierre et le chef des armées de créatures démoniaques est l'un de ceux qui font régner la terreur. Son armée composée d'hommes-rats, de gobelins et d'autres monstres du même acabit est celle présente dans ce GD de démo. Alors que le jeu vous propose d'incarner trois personnages, cette démo ne vous en propose que deux : Cynric le guerrier rompu aux arts du combat et néophyte en magie et Aeowyn la sorcière qui manie parfaitement le pouvoir sacré des arcanes, mais dont l'entraînement militaire est moins poussé. Au début du jeu, on se balade dans une cité elfique en 3D à la recherche d'un cœur de pierre magique essentiel au bon déroulement de l'aventure. Malheureusement, les monstres de Rakka ont envahi la cité. Voilà en ce qui concerne le scénario, passons maintenant au côté technique. Les graphismes sont assez réussis, même s'ils semblent un peu vides, mais gageons que la version finale nous emmènera dans des lieux plus fréquentés tels que des châteaux ou des villes. De plus, quelques bugs sont présents, mais ce n'est pas trop grave. L'animation pour l'instant n'est pas très bonne car il y a des ralentissements, et même les mouvements du héros semblent rudimentaires et inachevés. Bon n'oublions pas que ce n'est qu'un Work in Progress et que cela sera sûrement amélioré dans la version finale, mais il fallait le signaler. La maniabilité se veut intuitive, mais il faut quand même un peu d'entraînement











GONE. ITS MIGHTY WIZARDS AND WISE SAGES... ANNIHILATED.

SINCE THE BACKLASH, LIFE BECAME CHEAP AND PEACE HARD TO COME BY. THE NETHER RACES CAME OUT FROM THEIR WASTE LAND HIDING PLACES, AND RELENTLESSLY RAIDED AND PILLAGED WHERE AND WHENEVER THEY PLEASED. CIVILIZATION BARELY HELD ON.

RECENTLY, HOWEVER, THERE HAS BEEN AN UNUSUAL INCREASE IN

DES CINÉMATIQUES DE QUALITÉ

S'intercalant entre deux phases d'action-exploration, des scènes cinématographiques viendront pour faire le lien entre deux évènements et vous permettre de mieux comprendre l'histoire. Courtes, elles n'ont en aucun moment ralenti l'action. Réalisées à la manière d'un film fantastique, elles donnent au monde de Dragon's Blood une authenticité qui n'est point superflue.









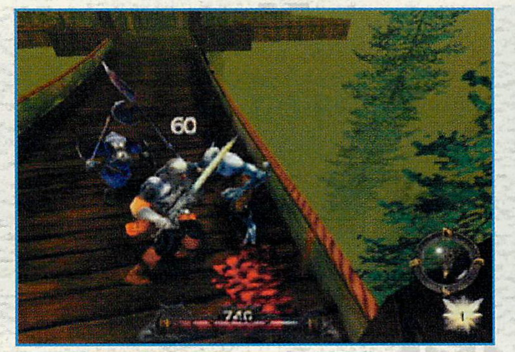
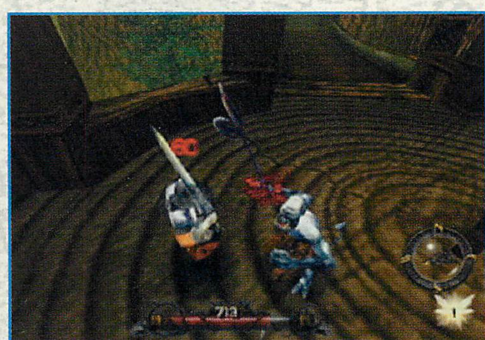
BOUGE TON ATTITUDE !

Cynric et Aeowyn disposent d'une palette de mouvements assez variée. Que ce soit pour se déplacer, se battre, esquiver, sauter ou faire un combo, les étapes d'animations sont nombreuses et bien réalisées. Par contre, on ne notait aucun changement d'expression sur les visages des protagonistes. On peut aussi regretter le fait que les quelques ralentissements qui parsèment cette démo gênent un peu le maniement des personnages, mais ce sera corrigé sur la version finale.



LE GRAND PLONGEON !

avant d'enchaîner correctement pas de côté, charges, attaques, esquives et blocages avec facilité. Une fois que l'on a compris le truc, on peut faire de superbes combats, d'autant plus que bien souvent, ce sont de 3 à 4 ennemis qui vous entoureront. C'est pour cela qu'il faudra maîtriser le système de combat car sinon, vous n'irez pas bien loin. Quant au système de magie, il se révèle très simple à manipuler une fois que l'on s'adapte aux commandes du soft. Le jeu vous proposera trois aventures, chacune d'entre elles étant composée de plusieurs niveaux. A la fin de la première quête, trois suites seront mises à votre disposition. Elles se composent de 9 aventures qui vous emmèneront jusqu'au Gardien de la Porte, un puissant thaumaturge qui n'aura de cesse de vous détruire. Environ 17 ennemis différents et 3 Maîtres vous barreront le chemin. Cela peut sembler peu, mais ce n'est peut-être pas définitif. Vous


Ça pisse le sang !

A chaque coup d'épée que vous portez ou que vous encaissez, une gerbe de sang bien rouge vient immortaliser la scène. Sur ce plan, les développeurs de Dragon's Blood ont effectué du beau boulot. On regrette cependant que ce soit un effet de lumière qui symbolise la mort d'un ennemi et non un jet de liquide artériel ; non pas que je sois une brute affamée de sang, mais si on a commencé à intégrer du sang, autant aller jusqu'au bout. Néanmoins, cela aura le mérite de ne pas interdire le soft aux joueurs plus jeunes. Quoi qu'il en soit, on apprécie vraiment l'effort des développeurs sur ce point.

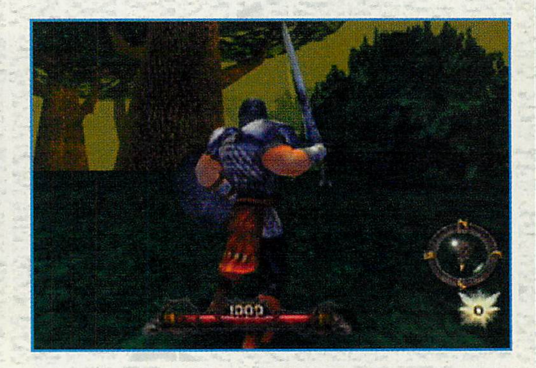
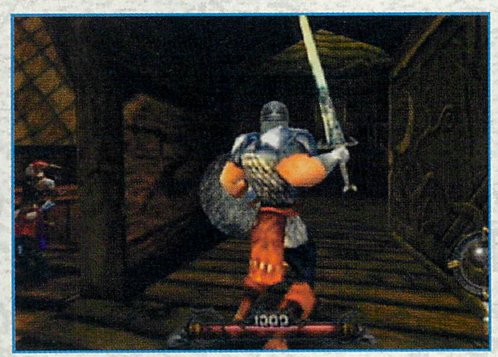
possédez 4 sortes d'armes pouvant être upgradées au fur et à mesure de votre progression, tout comme vos caractéristiques physiques et magiques. C'est donc le petit côté RPG que l'on nous annonçait et franchement, cela donne plus d'intérêt et de personnalité au jeu. Soyons francs, cette démo ne m'a pas permis d'aller bien loin, mais si l'on fait fi des petits problèmes techniques, Dragon's Blood s'annonce passionnant car ce mélange beat-them-all/aventure/RPG est plutôt détonnant ! Le mois de mai va se faire attendre avec impatience, c'est moi qui vous le dit !

Seba



Ce boss (?) est un homme-rat énorme ! Admirez un peu sa taille !





C'est beau !

Malgré la présence de quelques bugs graphiques digracieux mais fort compréhensibles pour le moment, force est de constater que les décors et protagonistes de Dragon's Blood sont plutôt bien réalisés. On pourra regretter un certain manque de réalisme au niveau des articulations, mais c'est histoire de chipoter. Avec de beaux effets de lumière, on se croit vraiment dans un univers médiéval-fantastique, et c'est bien là le principal. Quant à l'architecture externe et interne des bâtiments, il n'y a pas grand-chose à reprocher.







Tech Romancer

Virgin Interactive nous gâte en nous annonçant la prochaine sortie en version européenne de Kikaioh. Renommé Tech Romancer pour l'occasion, ce titre réjouira tous les fans de Go Nagai et les amateurs de japanimation. Goldorak, les Eva, Macross, tout y passe. Transfert, métamorphose, Kikaioh, go !



Hé, touchez pas à la Tour Eiffel !

Développeur : Capcom
Editeur : Virgin
Genre : combat
Sortie prévue : fin avril (Euro)

Tech Romancer vous est certainement plus connu sous le nom de Kikaioh que Neo Alex et moi-même avions testé dans le numéro 9 en version japonaise. C'est vers la fin du mois d'avril que Virgin éditera le jeu en version européenne et pour les amoureux de Capcom, c'est une sacrée bonne nouvelle ! En effet, Virtual On (dont on ne connaît toujours pas la date de sortie européenne) est beaucoup trop dur à contrôler. Par contre, Tech Romancer est un véritable régal de jouabilité. Vous allez manier des robots géants dont le style et les attaques semblent tout droit sortis d'un épisode de Goldorak, Gundam, Macross ou Evangelion. D'ailleurs, le héros principal, Kikaioh, possède des attaques identiques à celles du monstre d'acier piloté par Actarus. Les décors iront des plaines glacées d'un lointain pays jusqu'à de terribles échauffourées en pleine ville comme les Japonais savent si bien le faire. Les items que vous trouverez en détruisant le décor ou en frappant vos ennemis vous serviront à augmenter votre puissance offensive ou défensive. Virgin nous promet également des scènes cinématographiques censées nous faire découvrir l'origine de chacun des protagonistes ; espérons qu'ils respecteront le style manga ! Les mini-jeux de la version nippone seront intégrés, ainsi que de nouvelles combinaisons de combat. Dans ce jeu en 3D, il y aura quatre modes disponibles : Story Mode, Survival, Versus et Bonus. Les robots disponibles de base porteront les noms suivants : G.Kaiser (Kikaioh), Dixen, Wise Duck (et son look militaire), Rafage (qui peut se transformer en jet de combat), Diana 17, Twinzam V, Bolon et Pulsion (mi-robot, mi-alien). Avec une maniabilité d'enfer, une animation fluide et probablement un mode 60 Hz, Kikaioh aura une place de choix dans un futur dossier baston et dans vos ludothèques.

Seba



Une explosion digne de Goldorak et un nuage de fumée viennent clore chaque combat.





4 Wheel Thunder

Non, ce n'est pas une erreur de notre part, si 4 Wheel Thunder n'est pas dans la rubrique des tests ce mois-ci , c'est que tout simplement Kalisto à imiter tout ses petits copains éditeurs. C'est la grande mode en ce moment, sous le prétexte sans doute compréhensible qu'un fignolage est nécessaire pour finaliser le titre, il prend systématiquement un mois de retard dans les gencives. Si nous vous en parlons aujourd'hui c'est que nous avons eu une nouvelle version entre les mains. Elle n'est pas tout à fait complète mais elle a le mérite de nous donner une idée plus précise de ce qui nous attend.


Des tremplins qui vous font faire de fantastiques envolées.

Développeur : Kalisto
Editeur : Midway
Genre : course automobile
Sortie prévue : mai 2000

Une chose est certaine : la dernière version à laquelle nous avons joué n'est en rien comparable avec la précédente. Les options sont singulièrement les mêmes à peu de choses près, cependant l'animation a été nettement améliorée. Le mode practice fait toujours partie des réjouissances, et ce n'est pas une petite affaire. En effet, il est bien utile de se familiariser avec les commandes et le bouton analogique tant les véhicules ne sont pas évidents à piloter. Les modes Outdoor et Indoor en arcade vous permettent de découvrir les décors dans lesquels vous allez évoluer. Ils ont été nettement améliorés et cette impression de vide que nous avions a sensiblement disparu. Le mode Championship quant à lui permet de disputer des challenges avec trois concurrents acharnés (la version finalisée proposera pas moins de 11 concurrents) qui vont vous mener la vie dure si vous voulez passer la ligne en première position. En effet, le





Il suffit d'avoir la somme d'argent requise pour que votre voiture soit automatiquement customisée.

ENTRÉE PAR LA GRANDE PORTE

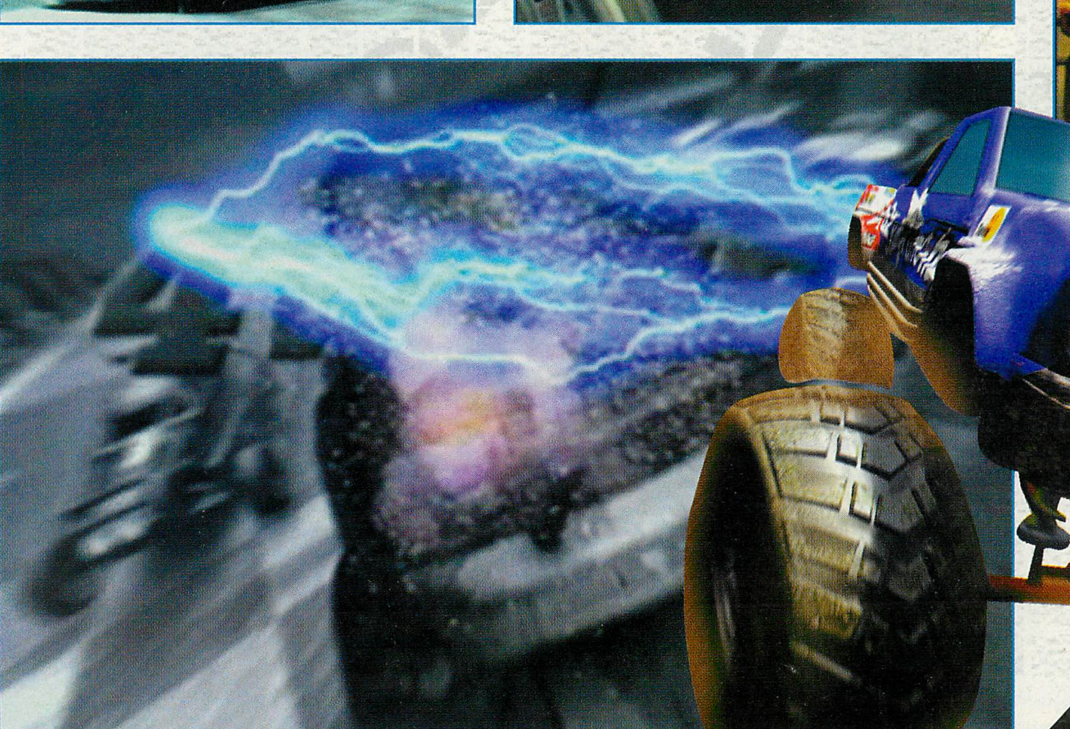
L'intro de 4 Wheel Thunder est très réussie. Elle met en scène tous les véhicules que vous allez rencontrer au cours du jeu. Les environnements sont tous présents et ont le mérite d'être parfaitement modélisés. Très rapide et magnifique, elle constitue une belle entrée en matière. Les intros réussies sont suffisamment rares sur Dreamcast pour signaler que celle de Kalisto est de qualité.









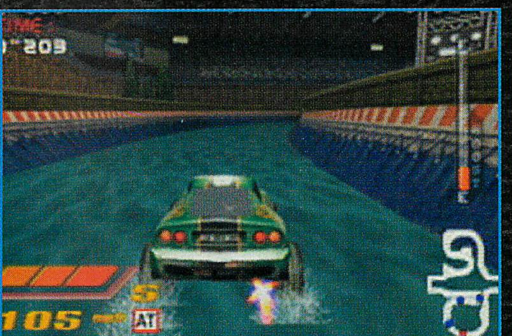




L'HÉLICOPTÈRE DE LA TÉLÉ VOUS SUIT PARFOIS TOUT AU LONG DE CERTAINS PARCOURS.

Game play est réglé de telle façon qu'il n'épargne absolument aucune erreur de conduite. La moindre faute et vous ne pourrez pas finir premier, tant et si bien qu'il devient difficile, voire impossible de débloquer les nouveaux circuits. Encore un élément qui devrait être revu à la baisse car dans l'état actuel des choses, c'est assez horripilant. La grosse nouveauté, ce sont les Boosts. Ils sont un peu partout sur la piste et vous permettent de gonfler votre puissance pendant un laps de temps assez court. Les bleus durent quatre secondes et les rouges neuf secondes. Furieusement similaire à Hydro Thunder dans le principe, il vous faudra une certaine dextérité pour pouvoir les atteindre tous. Les raccourcis sont aussi de la partie, mais ils paraissent bien difficiles à trouver, même si parfois des petits indices extérieurs viennent faciliter vos recherches. Les bolides ont vraiment gagné en rapidité et en vitesse, on est loin de la première version qui

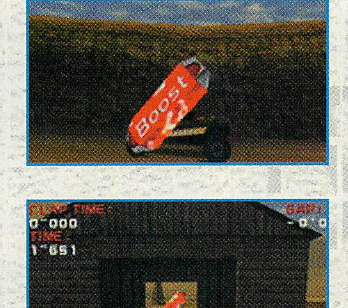




Sur terre ou sur l'eau rien ne pourra vous ralentir.

BOOSTE UN COUP AVEC MOI

Comme Hydro Thunder, ils se révèlent parfois difficiles d'accès. Néanmoins ils sont indispensables si vous voulez terminer une course à une place honorable. La première place ne se disputera avec les autres concurrents que si vous arrivez à les prendre dans leur intégralité. Ajoutez une conduite et des trajectoires aux petits oignons, et vous avez la recette complète pour débloquer les circuits en mode championship. C'est donc un gameplay relativement difficile qui nous à été proposé pour l'instant, espérons que la version finale sera plus accessible.



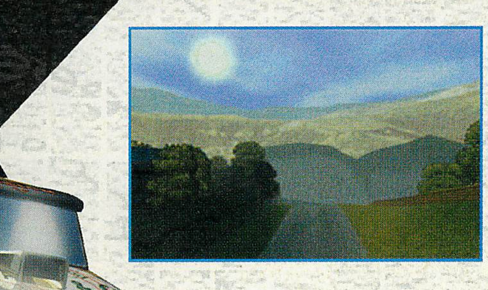


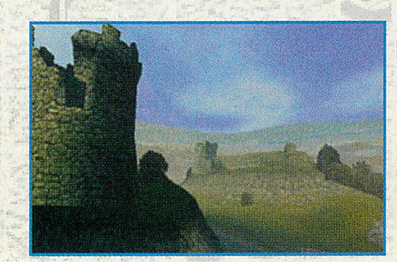


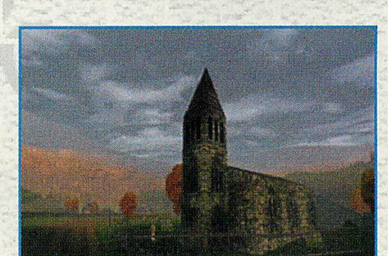
Si vous vous tournez sur votre gauche, vous pouvez apercevoir la noiraude qui a dû avaler une bouteille d'hélium.

s'apparentait plus à une course de tracteurs qu'à un véritable jeu de course. Maintenant l'impression est réelle sans que l'on ait pu remarquer de ralentissements sur le jeu. La fluidité est donc de rigueur lorsque vous jouez seul, parce qu'à deux on est bien loin du compte. Ralentissements et animation désolante sont au menu. Espérons que cet affront sera vite réparé par les développeurs et ne concernera que cette version non-finalisée car cela nuirait fortement à l'intérêt du titre. On peut sereinement attendre la sortie de 4 Wheel Thunder dans la mesure où il présente suffisamment d'options et d'originalité pour être très attractif. Encore un effort de patience pour les joueurs et quelques petits soucis à régler pour les développeurs pour que nous puissions nous réjouir de cet éclair à quatre roues.

El Tuco







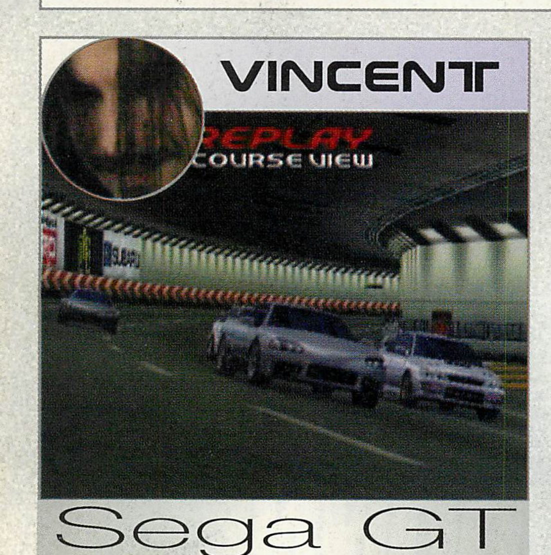
PANORAMA

4 Wheel thunder a le mérite de nous proposer des décors qui sont des plus magnifiques et qui ont fait l'objet d'une attention toute particulière. Les détails ne sont pas en reste, de plus l'équipe de développeurs a réussi à reprendre les caractéristiques d'une région et l'ont suffisamment bien modélisée pour que l'on puisse la reconnaître. La Corse en est un des exemples des plus flagrants. Les panoramas proposés sont magnifiques et donnent un cachet de qualité au titre qui est loin d'être négligeable.



LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

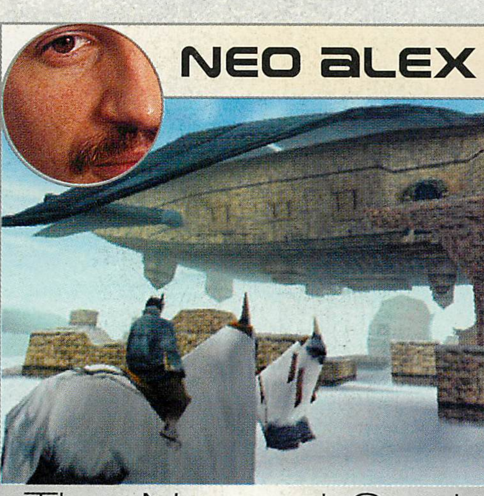
VINCENT



Sega GT

1 : The Nomad Soul
2 : Sega GT
3 : Rayman 2
4 : Biohazard Code : Veronica
5 : SoulCalibur

NEO ALEX



The Nomad Soul

1 : SoulCalibur
2 : The Nomad Soul
3 : Sega GT
4 : Biohazard Code : Veronica
5 : Rayman 2/Soul Reaver

SEBA



Soul Reaver

1 : Biohazard Code : Veronica
2 : SoulCalibur
3 : The Nomad Soul
4 : Soul Reaver
5 : Shenmue

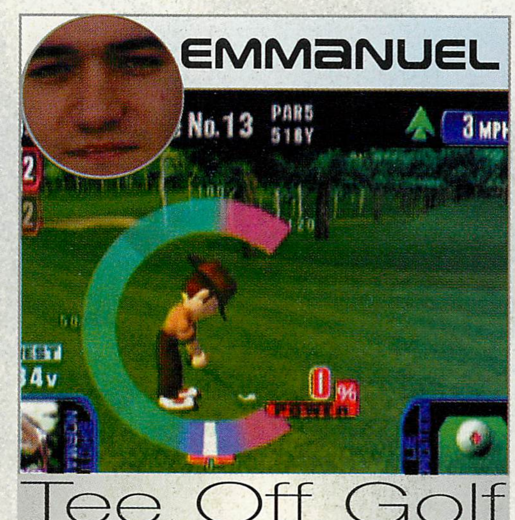
EL TUCO



Tomb Raider 4

1 : The Nomad Soul
2 : Biohazard Code : Veronica
3 : Tomb Raider 4
4 : Ready 2 Rumble
5 : SoulCalibur

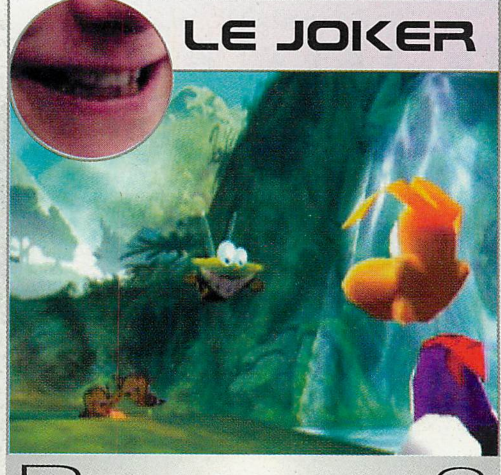
EMMANUEL



Tee Off Golf

1 : Biohazard Code : Veronica
2 : Soul Reaver
3 : Rayman 2
4 : Tee Off Golf
5 : Shenmue

LE JOKER



Rayman 2

1 : Sonic Adventure
2 : Biohazard Code : Veronica
3 : Sega Rally 2
4 : Rayman 2
5 : The House of the Dead 2

TOP DAUBES



1 : Godzilla generations



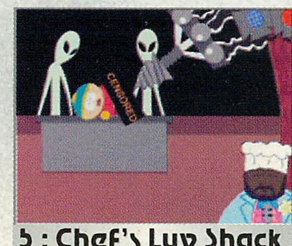
2 : roommania # 203



3 : WWF Attitude



4 : Senritsu No Bisho

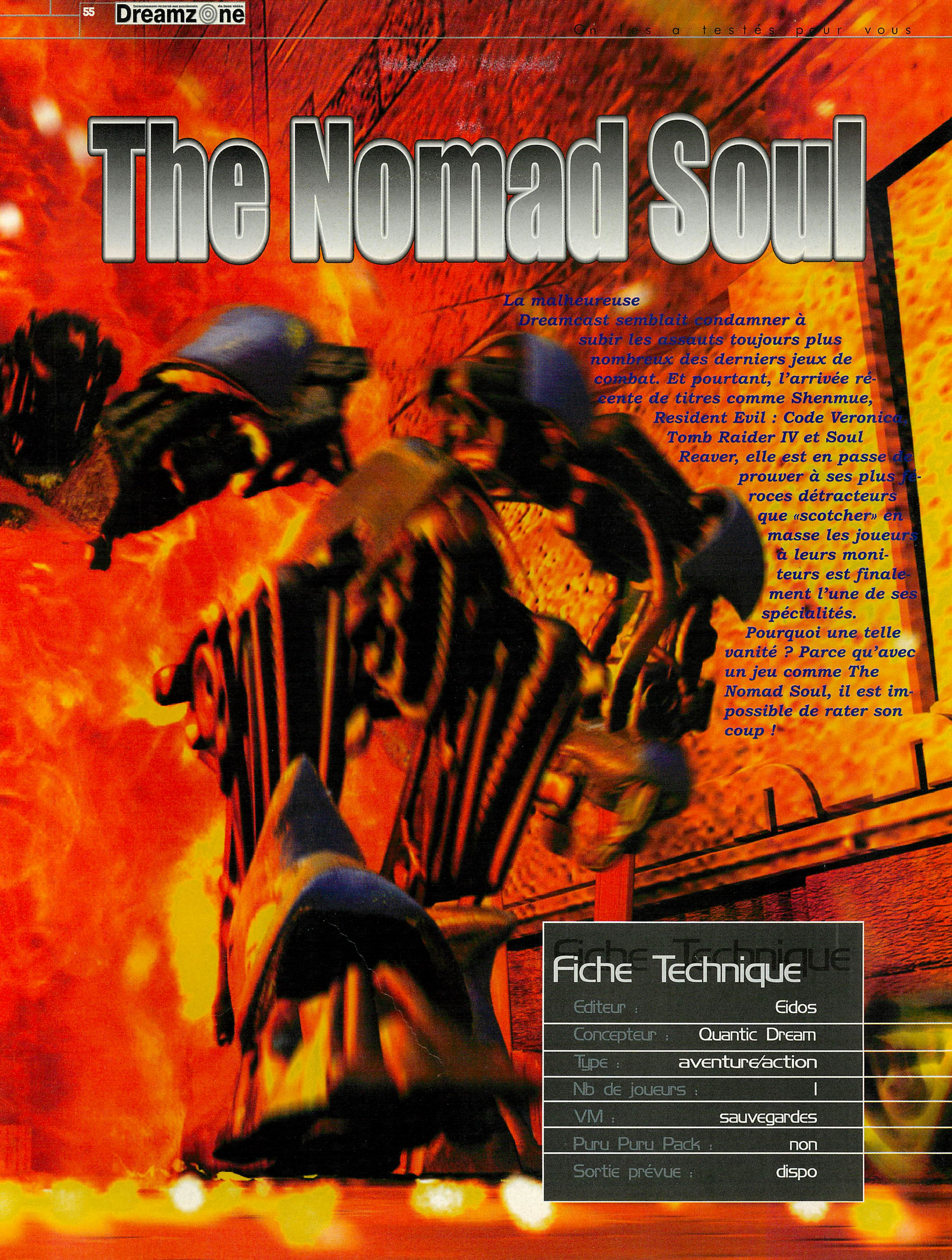


5 : Chef's Luv Shack


IT'S THINKING
STAR WARS RACER
COMING TO DREAMCAST
NEUF & OCCASION
TOUS LES JEUX
et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC
modifs
et
Réparations
toutes consoles
PlayStation 2
RIPPIN' RIDERS
SNOWBOARDING
Nous réparons aussi les dégâts causés par les "bidouilleurs"
HOBBY ONE
Vous allez enfin être traités en "Client"!
Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402
V.P.C.
Gros & Détail
Fx: 01 402 11 401
Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11
CLUB DVD
DÉZÔNAGE
DVD DVD DVD
CLUB DVD
TOUS LES FILMS EN STOCK
SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE

LES AVIS

	Vincent	Neo Alex	Seba	El Tuco	
The Nomad Soul	95%	96%	94%	95%	P. 55
Soul Reaver	90%	94%	93%	90%	P. 61
Tomb Raider IV	92%	85%	90%	92%	P. 68
NBA 2 K	89%	85 %	90%	92%	P. 74
UEFA Striker	70%	80%	75%	-	P. 78
Red Dog	82%	65%	85%	80%	P. 82
Sega GT	94%	96%	90%	85%	P. 84
Super Magnetic Niu Niu	80%	84%	-	75%	P. 91
NFL 2 K	-	93%	90%	90%	P. 96
Carrier	84%	84%	82%	-	P. 100
Aero Dancing F	75%	82%	-	88%	P. 102
Virtua Cop 2	70%	80 %	75%	90%	P. 104
Evolution 2	50%	69%	40%	-	P. 106
The Ring	40%	35%	-	35%	P. 108



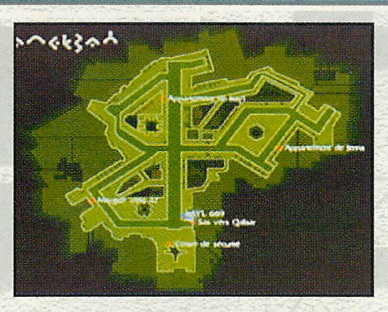
The Nomad Soul

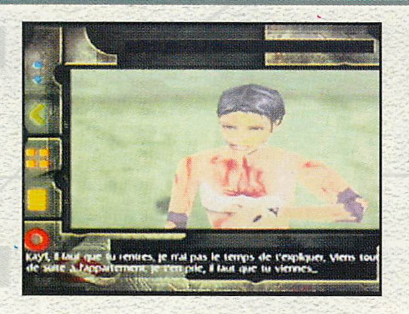
La malheureuse Dreamcast semblait condamner à subir les assauts toujours plus nombreux des derniers jeux de combat. Et pourtant, l'arrivée récente de titres comme Shenmue, Resident Evil : Code Veronica, Tomb Raider IV et Soul Reaver, elle est en passe de prouver à ses plus féroces détracteurs que «scotcher» en masse les joueurs à leurs moniteurs est finalement l'une de ses spécialités. Pourquoi une telle vanité ? Parce qu'avec un jeu comme The Nomad Soul, il est impossible de rater son coup !

Fiche Technique

Editeur :	Eidos
Concepteur :	Quantic Dream
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo









UN SNEAK ET ÇA REPART !

Le Sneak est un appareil particulièrement ingénieux, une interface informatique greffée à votre avant-bras qui vous permettra d'accéder à un inventaire indispensable à la bonne marche de l'aventure. D'abord, vous pourrez y consulter les caractéristiques de votre personnage (important, puisque vous vous réincarnez plusieurs fois). Ensuite, vous pourrez y stocker jusqu'à 18 objets (les autres devront être transférés dans un terminal informatique). Enfin, vous aurez accès à diverses aides comme une carte très précise, ou une fonction communicateur pour appeler les Sliders.


Ce démon est en train de voler l'âme de Kay'l.

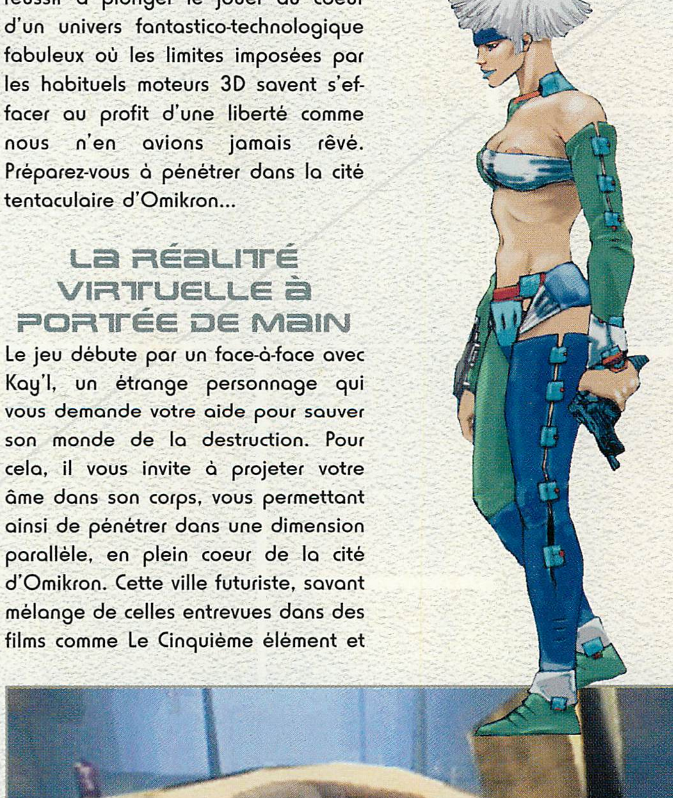
«Mais au fait, qu'est-ce que The Nomad Soul ? Simplement l'un des concepts les plus ambitieux de toute l'histoire des jeux vidéo, un concept à même de faire comprendre au plus grand nombre le sens profond du terme «interactivité».»

Europe On peut dire qu'Eidos nous gâte ce mois-ci avec pas moins de quatre grands jeux d'aventure. Bien sûr, la Dreamcast n'est pas la seule à en profiter puisque la PlayStation se voit dotée d'un très cinématographique Fear Effect. Pas de soucis, si vous êtes l'heureux possesseur de la dernière console de Maître Sega, vous allez vous régaler avec Tomb Raider IV, Soul Reaver et l'extraordinaire Omikron qui nous intéresse ici. Oups, pardon, je voulais dire The Nomad Soul (un petit changement totalement inutile que l'on doit à une obscure société bavaroise). Mais au fait, qu'est-ce que The Nomad Soul ? Simplement l'un des concepts les plus ambitieux de toute l'histoire des jeux vidéo, un concept à même de faire comprendre au plus grand nombre le sens profond du terme «interactivité». Avec ce titre, les programmeurs talentueux et français (Cocorico !) de Quantic Dream ont donné le meilleur d'eux-mêmes pour réussir à plonger le joueur au coeur d'un univers fantastico-technologique fabuleux où les limites imposées par les habituels moteurs 3D savent s'effacer au profit d'une liberté comme nous n'en avions jamais rêvé. Préparez-vous à pénétrer dans la cité tentaculaire d'Omikron...


Quel plaisir d'assister à trois concerts virtuels de David Bowie !

La réalité virtuelle à portée de main

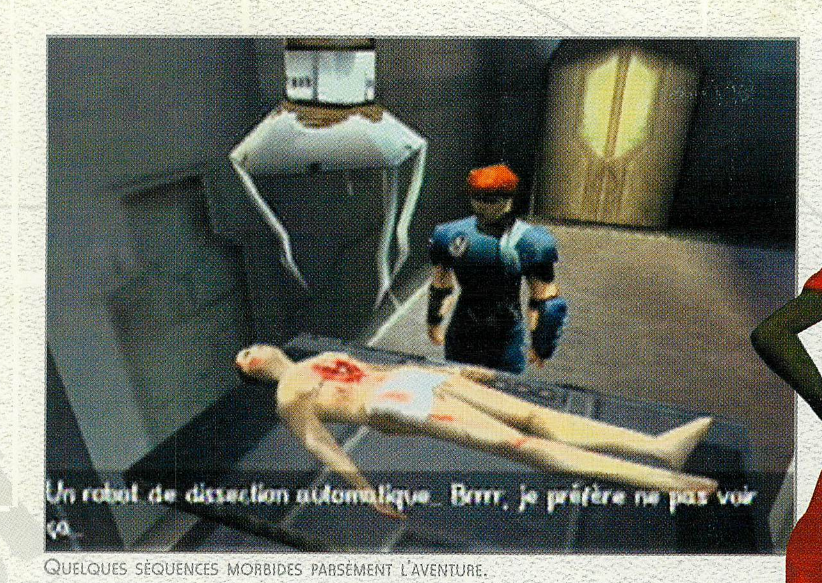
Le jeu débute par un face-à-face avec Kay'l, un étrange personnage qui vous demande votre aide pour sauver son monde de la destruction. Pour cela, il vous invite à projeter votre âme dans son corps, vous permettant ainsi de pénétrer dans une dimension parallèle, en plein coeur de la cité d'Omikron. Cette ville futuriste, savant mélange de celles entrevues dans des films comme Le Cinquième élément et


Le Slider est le meilleur moyen de transport d'Omikron.

avis

Difficile de ne pas être subjugué par cette fantastique aventure. Une histoire originale, un contexte virtuel extraordinaire et un éventail d'actions et d'initiatives jamais proposé auparavant. Un jeu qui ouvre de nouvelles perspectives et crée une nouvelle façon d'aborder les jeux vidéo. La cerise sur le gâteau c'est l'implication de Bowie à plus d'un titre. Rien à dire, c'est génial.

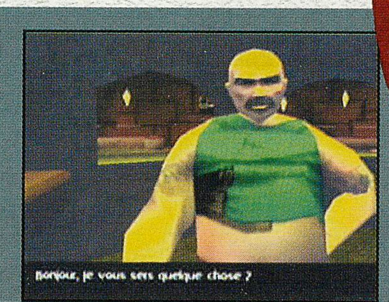
El Tuco



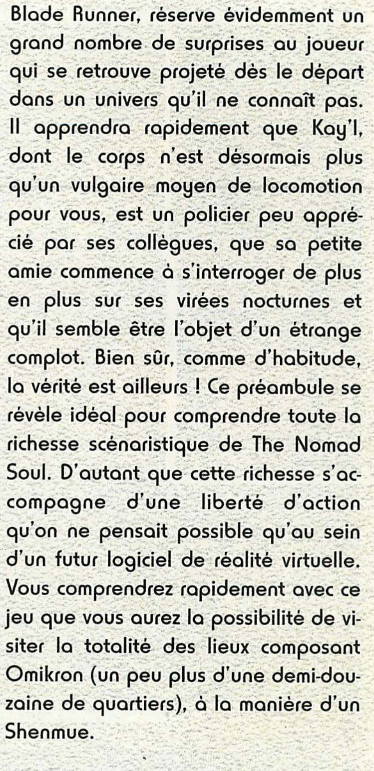
Quelques séquences morbides parsèment l'aventure.

Bienvenue à Omikron

Quand on explore Omikron, on se rend rapidement compte que pour en faire le tour, il faut de nombreuses heures. Mais le plus impressionnant reste de pouvoir dialoguer avec près de 70 personnages hauts en couleur dont les voix sont intégralement doublées en français. Parmi tous ces habitants, vous pourrez trouver de nouveaux personnages à incarner, faire des conquêtes ou vous faire des ennemis. Chacune de ces rencontres vous amènera à choisir l'orientation de votre conversation en choisissant une tournure de phrase parmi plusieurs. Soyez prudents !



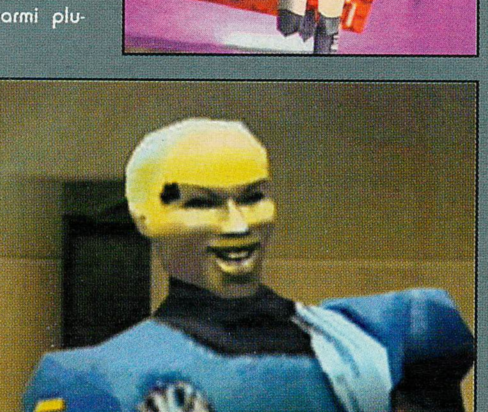




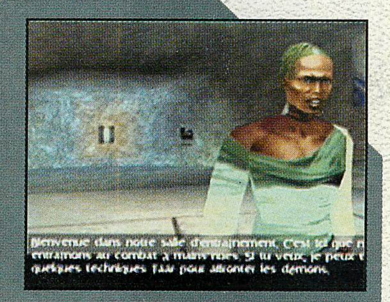
Blade Runner, réserve évidemment un grand nombre de surprises au joueur qui se retrouve projeté dès le départ dans un univers qu'il ne connaît pas. Il apprendra rapidement que Kay'l, dont le corps n'est désormais plus qu'un vulgaire moyen de locomotion pour vous, est un policier peu apprécié par ses collègues, que sa petite amie commence à s'interroger de plus en plus sur ses virées nocturnes et qu'il semble être l'objet d'un étrange complot. Bien sûr, comme d'habitude, la vérité est ailleurs ! Ce préambule se révèle idéal pour comprendre toute la richesse scénaristique de The Nomad Soul. D'autant que cette richesse s'accompagne d'une liberté d'action qu'on ne pensait possible qu'au sein d'un futur logiciel de réalité virtuelle. Vous comprendrez rapidement avec ce jeu que vous aurez la possibilité de visiter la totalité des lieux composant Omikron (un peu plus d'une demi-douzaine de quartiers), à la manière d'un Shenmue.

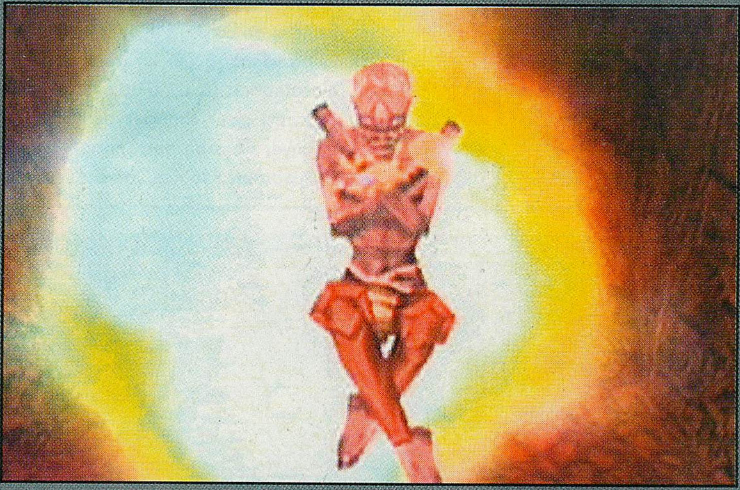
Les petits détails qui font les grands jeux

Dès lors que l'on prend le temps d'explorer véritablement la ville (ce qui se révèle totalement facultatif pour terminer le jeu), on découvre une richesse qu'aucun titre n'est actuellement capable de proposer sur console, y compris le fantastique Shenmue







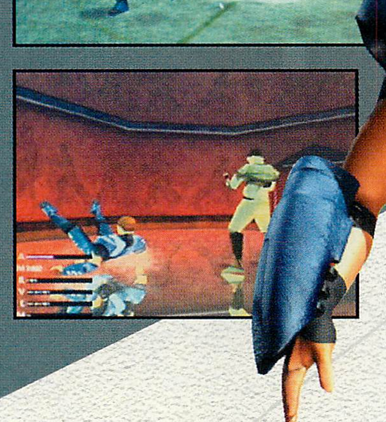










L'ART DU COMBAT

Les amateurs de beat'em up apprécieront la présence de séquences de combat directement inspirées par la série des Tekken. Ainsi, comme dans le hit de Namco, il est possible de réaliser des combos destructeurs en appuyant en alternance sur les quatre boutons et une direction, tout cela suivant un certain timing. Cela peut vous sembler compliqué, mais en fait, pad en main, c'est d'une simplicité quasi-enfantine. Pour améliorer votre niveau de combat, vous pourrez utiliser un projecteur holographique. Un gadget utile, surtout si vous voulez participer au fameux tournoi d'arts martiaux d'Omikron (idéal pour se faire un max d'argent).

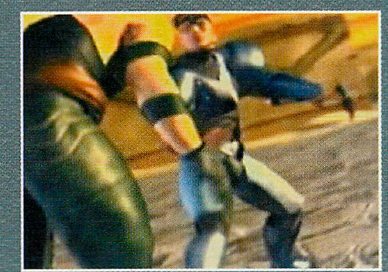


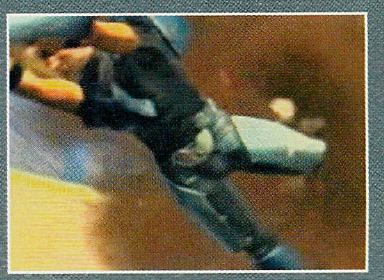




UN PETIT SUPPLÉMENT D'ÂME

La véritable originalité du jeu réside dans la possibilité qu'a le joueur de changer de corps. S'il vient à mourir, par exemple, il pourra se réincarner dans un personnage qui lui aura porté secours. Sinon, il peut utiliser un sort de réincarnation (à condition de le trouver et de posséder un niveau de mana suffisant) pour changer de corps. Mais méfiance, vous pourriez bien vous retrouver dans un personnage plus faible que le précédent ! En revanche, vous garderez toutes vos possessions (objets, armes, informations...).

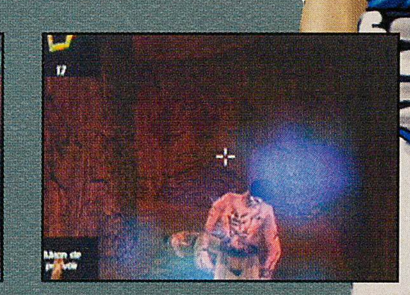
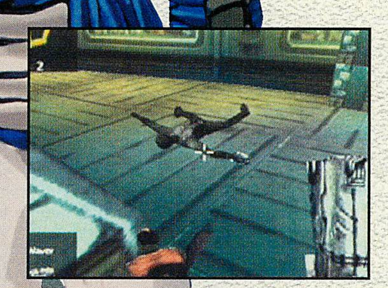





SHOOT SHOOT, DON'T TALK !

Bon, se battre à mains nues, c'est une chose, mais se battre avec des armes à feu en est une autre. Ces phases de tir sont représentés à la manière d'un Doom-like avec une vue subjective, un petit viseur et la possibilité de regarder dans toutes les directions avec le stick analogique (profitez-en, c'est le seul moment du jeu où vous vous en servirez). Bien évidemment, vous pourrez effectuer des esquives latérales à l'aide des deux gâchettes analogiques et aussi sauter par dessus quelques trous. Les déplacements sont assez rapides, mais la visée manque un peu de précision. Cela dit, rien de bien grave pour des pros du paddle comme vous !



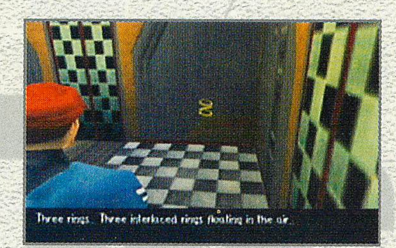







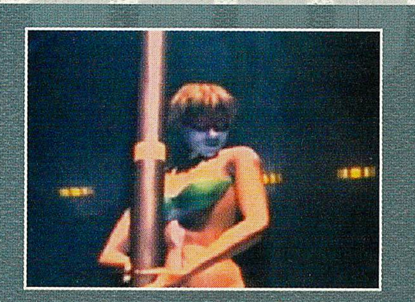
Eh oui, ils ont poussé le réalisme jusque là !

de Yu Suzuki. Ainsi, on peut par exemple entrer dans une librairie pour lire différents ouvrages traitant du monde d'Omikron, on peut se rendre dans un peep-show pour assister aux danses lascives de quelques ravissantes jeunes femmes ou on peut s'offrir une bonne tasse de Koil dans un bar malfamé de Qualisar. Cette impression de vivre réellement l'aventure que l'on joue ne serait pas complète sans la présence charismatique et virtuelle du grand David Bowie. Eh oui, vous avez bien lu, cette immense star a participé au développement de The Nomad Soul. Il a bien sûr signé toutes les chansons du jeu et joue un rôle important dans le scénario (les plus doués pourront aussi incarner sa femme, Iman, qui est l'un des 35 personnages que l'on peut incarner au cours de l'aventure). Ce n'est pas tout puisqu'il est possible d'assister à trois concerts virtuels où son talent scénique explose, cette fois de façon inédite. On peut aussi acheter quelques-unes des chansons qu'il a enregistrées spécialement pour le jeu dans plusieurs magasins de la ville.



Ces anneaux vous permettront de sauvegarder votre partie.





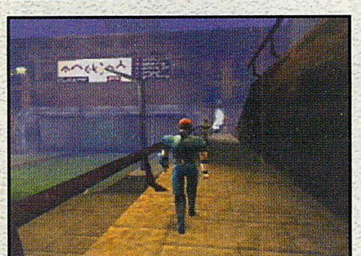

Toujours au chapitre des détails qui tuent, on trouve notamment un tournoi illégal d'arts martiaux et la possibilité d'utiliser des «sliders» (l'équivalent de nos bons vieux taxis) pour se déplacer plus rapidement.

> *«...ce premier titre de Quantic Dream sur console est tout simplement le meilleur jeu d'aventure de la Dreamcast. Un bien bel exploit!»*

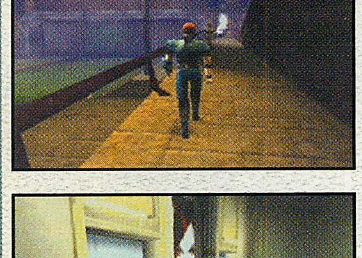
LE RÊVE DE TOUT JOUEUR

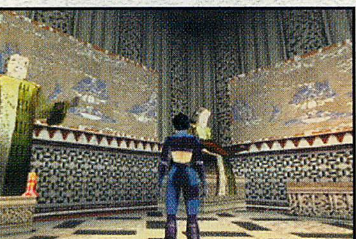
Mais dans The Nomad Soul, explorer la ville ne suffit pas, il faut aussi faire preuve d'un certain talent de combattant lors des nombreux affrontements à mains nues qui parsèment le jeu. Ces derniers, particulièrement bien pensés, sont parfaitement jouables (avec des personnages qui se déplacent à la manière d'un Virtua Fighter et des combos qui s'effectuent comme dans un Tekken) et se révèlent rapidement fun. Plus vous augmenterez votre niveau de combat (il y en a quatre), plus vos possibilités de coups iront en s'accroissant. Votre compétence arme au poing sera elle aussi mise à rude contribution puisque vous aurez droit à plusieurs phases d'action inspirées par les Doom-like (avec petit viseurs et déplacements de côté à la clé !). Ces deux types de phases apportent un cachet supplémentaire au jeu, éliminant définitivement toute notion de répétitivité et de lassitude. De la lassitude, on se demande comment vous pourriez en ressentir dans un jeu où vous aurez la possibilité d'incarner plus d'une trentaine de personnages (soit en mourant, soit en utilisant un sort de réincarnation). Vous l'aurez compris, même avec une vingtaine de pages, il me serait difficile de faire le tour de The Nomad Soul. Plus prenant que Shenmue (grâce à son univers de science-fiction), moins linéaire qu'un Resident Evil et plus impressionnant que Soul Reaver, ce premier titre de Quantic Dream sur console est tout simplement le meilleur jeu d'aventure de la Dreamcast. Un bien bel exploit !

Neo Alex

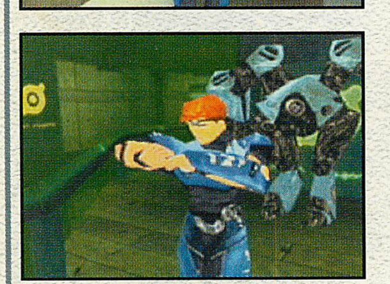






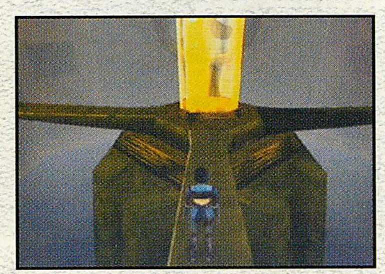












VISIONS DU FUTUR

Il faut bien reconnaître que se balader librement dans la ville japonaise de Yokosuka (ceux qui suivent attentivement Dreamzone sauront de quel jeu je parle) était particulièrement grisant. Et pourtant, cette sensation est encore plus forte dans The Nomad Soul. Normal, pour les besoins de cette gigantesque aventure futuriste teintée de démonologie, vous devrez explorer l'immensité d'une cité extraordinaire, Omikron. Si le centre-ville baigne dans une ambiance à la Blade Runner, on trouve aussi d'autres quartiers plus pittoresques comme Qualisar (on dirait les bas-fonds de New York !), Jaunpur (librement inspirée de Marakesh) ou Jahangir (un ensemble de pics rocailleux et de grottes). Suivez le guide !







17 Graphismes

Certains esprits chagrins reprocheront aux personnages un aspect légèrement cubique, mais le character design se révèle d'une telle beauté que l'on ne peut que s'incliner. Malgré un léger brouillard (indispensable pour afficher une ville aussi vaste), on est impressionné par les différents décors de ce titre. Moins beau que Shenmue, mais nettement plus ambitieux.

Animation 16

Les quelques ralentissements et bugs d'affichage (sur les persos) ne parviennent pas à entacher l'excellente impression de fluidité et de liberté rendue par le moteur 3D de Quantic Dream. Les personnages sont bourrés de petites attitudes sympa et les phases d'action (baston et shoot) ne souffrent pas de gros défauts.

18 Son

Avec près de 70 personnages doublés par les meilleurs professionnels français (on retrouve d'ailleurs avec plaisir des voix issues de séries télévisées comme Buffy contre les vampires, Babylon 5...) et des bruitages particulièrement percutants, on en prend plein les oreilles. Mais le fin du fin reste évidemment les magnifiques chansons interprétées par David Bowie.

Jouabilité 17

Après avoir assimilé la fonction des différents boutons du pad et les multiples combinaisons des combats, la manipulation du personnage n'aura plus de secrets pour vous. Les dialogues intégralement en français, les énigmes parfaitement logiques (à la différence d'un certain Resident Evil: Code Veronica) et la difficulté progressive vous empêcheront de bloquer. Pas besoin d'être un hardcore gamer pour prendre son pied !

19 Intérêt

Finir The Nomad Soul vous demandera au minimum une cinquantaine d'heures (nettement plus en explorant véritablement la ville). Par sa richesse et son scénario, vous risquez fort de passer de nombreuses nuits blanches (chacun son tour !) avant d'en venir à bout.

En Conclusion

Cette simple conversion PC d'un excellent jeu prend sur Dreamcast une dimension incroyable qui en fait un achat indispensable pour les fanatiques de grandes aventures épiques et pour ceux qui rêvent de liberté. La réplique française au Shenmue de Sega vient de conquérir le coeur de la rédaction de Dreamzone. A ne manquer sous aucun prétexte !

96%

Soul Reaver

Il y a deux mois, c'est El Tuco qui se prenait d'amour pour la conversion de Resident Evil 2 sur Dreamcast. Aujourd'hui, c'est votre brave Neo Alex qui vient de craquer pour le sublime Soul Reaver. Hérité de la PlayStation, ce jeu d'aventure avait déjà fait beaucoup de victimes. Cette fois-ci, c'est au tour des possesseurs de Dreamcast de succomber à son charme sanglant. Graphismes superbes, vitesse accrue et grande richesse sont les points forts d'un titre qui saura sûrement trouver sa place sur la dernière console de Sega.

Fiche Technique

Editeur :	Eidos
Concepteur :	Crystal Dynamics
Type :	action / aventure
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo.

TESTS



«Je suis votre seigneur et maître !»

«Vous commencerez le jeu dans la peau (où du moins ce qu'il en reste !) d'un vampire banni par le terrifiant Kain, un être maléfique qui contrôle entièrement le royaume de Nosgoth.»

Europe

Après Resident Evil 2 Value + et avant Tomb Raider IV, on a droit à une nouvelle conversion d'un ancien hit de la PlayStation. Faut-il s'en réjouir, ou bien penser une nouvelle fois à une insidieuse manipulation commerciale ? Certains esprits chagrins auront du mal à accepter la présence de Raziel sur leur Dreamcast après avoir passé de nombreuses heures à le terminer sur la bécane de Sony. Les autres découvriront un grand, un très grand jeu d'aventure où le gothique côtoie savoureusement les giclées de sang et les démons les plus abjects. Eh oui, vous l'aurez compris, Soul Reaver est un jeu à ne pas mettre entre toutes les canines. Préparez vos pieux et votre flacon d'eau bénite, la descente aux enfers commence maintenant...

Au commencement

Il était une fois un vampire si puissant que rien ne saurait le vaincre, un vampire impitoyable dont le nom faisait trembler tous les habitants du royaume de Nosgoth. Son orgueil fût un jour meurtri par l'un de ses plus fidèles lieutenants, Raziel. Se pourrait-il que ce misérable soit «l'élu», le vampire suprême capable des plus grands exploits ? Kain ne le laissa pas vivre suffisamment longtemps pour vérifier cette théorie. Plongé dans le grand vide du monde spectral, Raziel était voué à disparaître de toutes les mémoires, et pourtant...

Avec un scénario d'une telle richesse (d'autant qu'il fait suite à celui, déjà excellent, de Legacy of Kain), Soul Reaver était destiné aux plus hauts sommets. L'apport de Crystal Dynamics (à qui l'on doit les trois épisodes de Gex, le très bon Slam N' Jam 95 et l'envoûtant Akuji the Heartless) à l'univers de Kain fût considérable. De la sympathique vue de trois-quarts de haut, nous passâmes à une vraie 3D, avec une vue à la troisième personne (comme les Tomb Raider). Ceci permit aux programmeurs de créer un monde complexe pour un concept mélangeant harmonieusement action, exploration et réflexion, à la manière de Zelda : Ocarina of Time sur Nintendo 64. Pourtant, si ce dernier brillait par son Hyrule particulièrement coloré, il n'avait que peu de choses en commun avec Soul Reaver. La petite merveille de Crystal Dynamics proposa aux possesseurs de PlayStation une véritable plongée au coeur d'un univers sordide et violent où le seul moyen de survivre était de se servir de sa tête. Cette recette miraculeuse hissa rapidement Soul Reaver au rang de jeu culte. Qui aurait pu penser un jour que Raziel viendrait hanter la Dreamcast ?

Une renaissance

Aujourd'hui, la légende de Raziel prend une nouvelle dimension avec son adaptation sur Dreamcast. Que certains lecteurs pensent que ce genre de conversion n'a aucun intérêt, cela me laisse complètement froid. Cette nouvelle mouture saura sans problème rassasier les amateurs de grandes aventures, les adorateurs d'ambiance mystico-horrifique et les fanatiques de décors somptueux. Mais revenons-en au début. Vous commencerez le jeu dans la peau (où du moins ce qu'il en reste !) d'un vampire banni par le terrifiant Kain, un être maléfique qui contrôle entièrement le royaume de Nosgoth. Guidé par l'un de vos ancêtres, vous apprendrez rapidement à contrôler vos nouveaux pouvoirs (dont



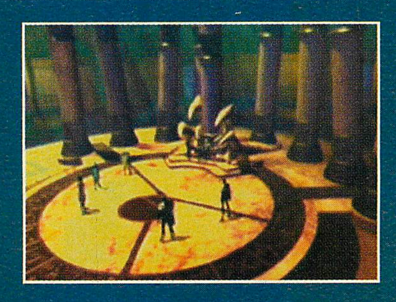
En voilà un qui finit en brochette !



avis

Eidos frappe un grand coup avec un portage parfait de la version PC, qui se permet même de proposer quelques effets lumineux supplémentaires. Il est vrai que Soul Reaver n'est plus une réelle nouveauté pour les joueurs, mais cette version va enfin permettre aux possesseurs de Dreamcast de goûter à cet excellent jeu. Alors on ne va pas se plaindre.

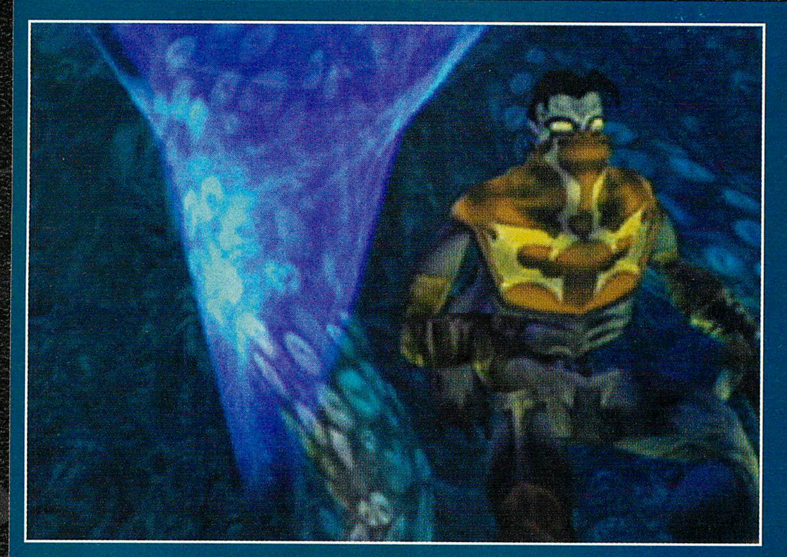
Vincent





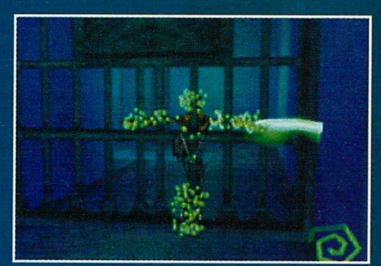




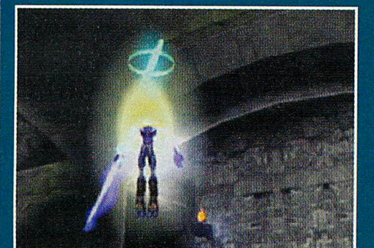


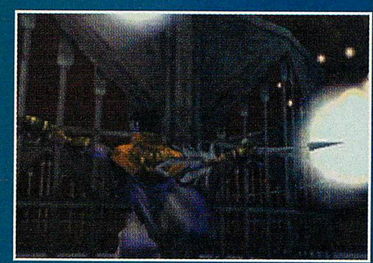












GÉNÉRATION PERDUE

Raziel n'a pas été banni pour rien par Kain. Ce dernier craignait que son lieutenant ne lui vole son trône grâce à ses nouveaux pouvoirs. Et le fait est que Raziel dispose d'aptitudes inhabituelles pour un simple vampire. Ainsi, il peut passer d'un monde à l'autre sans aucun problème, il peut utiliser une variante psychique de la Soul Reaver (après son premier affrontement avec Kain) et acquérir divers pouvoirs magiques comme des rayons d'énergie, la possibilité de passer à travers les murs, la télékinésie...

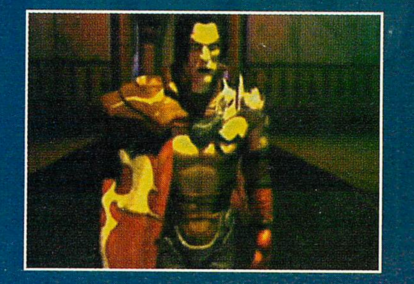
le fameux passage du monde spectral au monde normal) et vos différentes aptitudes. Après cette petite phase d'entraînement, vous pourrez enfin vous mettre à la recherche de Kain et assouvir votre vengeance. Cette gigantesque quête vous amènera à affronter vos propres frères de sang et à manipuler la plus puissante des épées, la fameuse Soul Reaver, une arme démoniaque dévoreuse d'âmes. Si les combats se révéleront bien sûr nombreux, il vous faudra aussi faire preuve d'un certain doigté lors de passages périlleux sur différentes plates-formes (pas de soucis, le stick analogique se révèle d'une précision remarquable) et d'une bonne dose de jus de cervelle pour résoudre une grande quantité d'énigmes. Ajoutez à tout cela un certain sens de l'orientation et vous comprendrez que Soul Reaver est un jeu intense qui vous demandera du temps et de la concentration.



LA VOICI LA FAMEUSE SOUL REAVER...







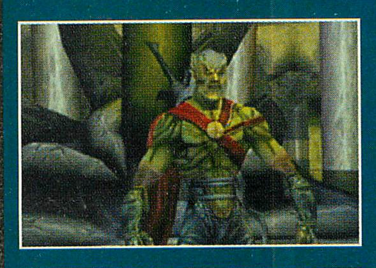
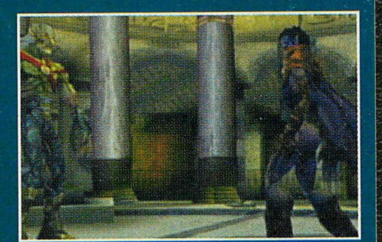


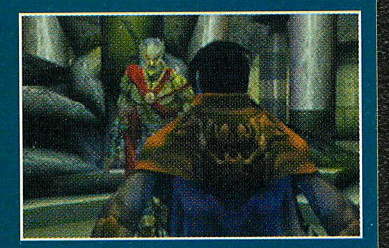
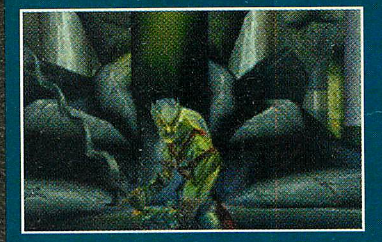

Maudits suceurs de sang !

« Si les combats se révéleront bien sûr nombreux, il vous faudra aussi faire preuve d'un certain doigté lors de passages périlleux sur différentes plates-formes (pas de soucis, le stick analogique se révèle d'une précision remarquable) et d'une bonne dose de jus de cervelle pour résoudre une grande quantité d'énigmes. »

Entre les ténèbres et la lumière

Comme je suis du genre à détester les polémiques, j'ai eu l'idée de brancher deux téléviseurs avec une PlayStation et une Dreamcast (le combat des Titans !) et leurs versions respectives de Soul Reaver. Dès lors, le constat est sans appel et renvoie tous les esprits chagrins jouer sur PC Engine (histoire de leur apprendre le vrai sens du terme : «jeu vidéo»). La qualité graphique de la petite bombe de Crystal Dynamics atteint les plus hauts sommets. Les textures sont superbes et l'immersion n'en devient que meilleure pour tous ceux qui raffolent de ce genre d'ambiance (les fans de ShadowMan devraient apprécier). Certains décors prennent alors une dimension que leur interdisait la puissance relativement faible de la PlayStation. Et ne croyez surtout pas que cette version soit identique à

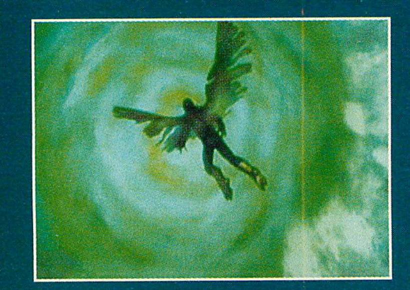
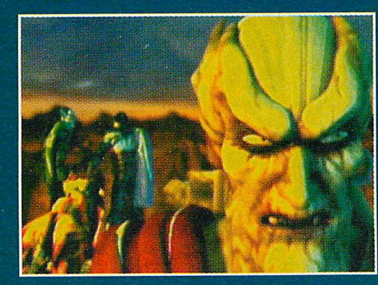
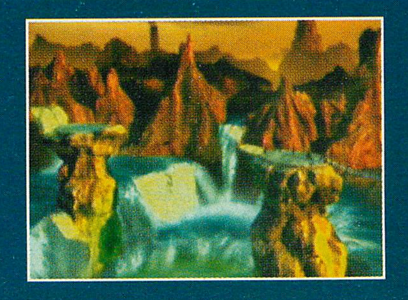



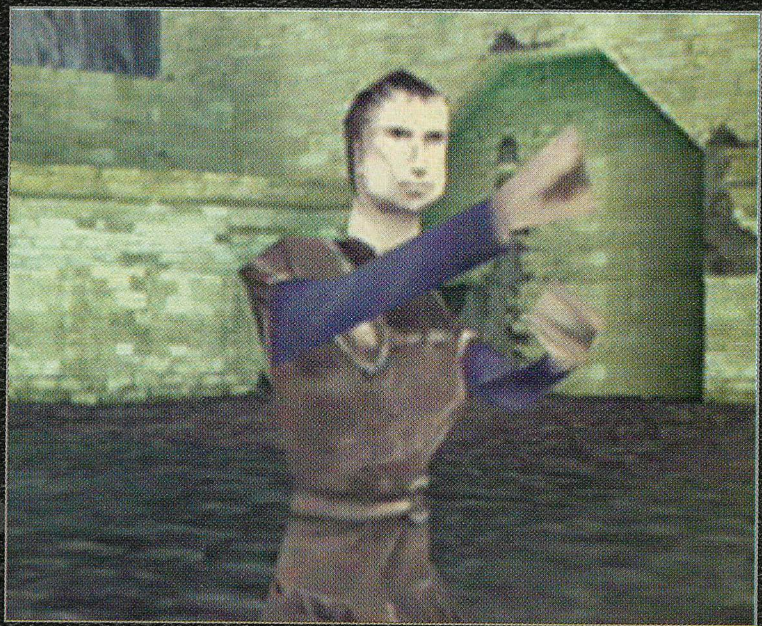




Entretien avec un vampire

Cette quête sombre et immense n'a qu'un seul but, vous permettre d'éliminer une bonne fois pour toutes l'odieux Kain. Ce vampire aux terrifiants pouvoirs possède une épée d'une rare puissance, la Soul Reaver. Ce n'est que grâce à cette dernière que vous pourrez espérer vaincre ce seigneur des ténèbres. Vous l'aurez compris, il vous faudra affronter une première fois Kain dans l'espoir d'obtenir cette arme légendaire. Un rude combat vous attend ! N'oubliez pas que Kain peut vous renvoyer dans le monde spectral en un seul coup. Bonne chance !


Des portails pourront vous téléporter et ainsi vous faire gagner un temps précieux.



Les quelques rares humains finissent généralement en petit déjeuner pour vampires affamés.



Pensez à activer les différents mécanismes, sinon...

celle que l'on peut trouver sur PC. Les effets de lumière sont ici infiniment plus nombreux et nettement plus travaillés. On nage en pleine sorcellerie avec des passages empruntés à divers films fantastiques ou séries télévisées (notamment un fameux passage inspiré par Highlander). Malgré les portails de téléportation, il était assez rébarbatif d'effectuer tous ces allers-retours dans le jeu. Heureusement, la Dreamcast prouve ici, une fois de plus, sa supériorité sur la bécane de Sony en proposant une animation presque deux fois plus rapide. Une caractéristique qui contribue grandement à rendre l'ensemble des combats plus pêchus. Malheureusement, cette beauté et cette rapidité donnent lieu à de menus problèmes techniques. Les nouvelles textures entraînent des petits bugs d'affichage sur les décors alors que l'animation doit supporter de légers ralentissements (merci à Windows CE !). Pas d'inquiétude, Soul Reaver n'en demeure pas moins une petite prouesse technique.

L'enfer est pavé de bonnes intentions

Malgré toutes mes louanges, je suppose qu'un grand nombre de possesseurs de Dreamcast hésiteront avant d'acheter Soul Reaver. Certains parce







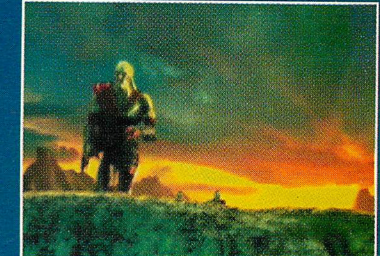




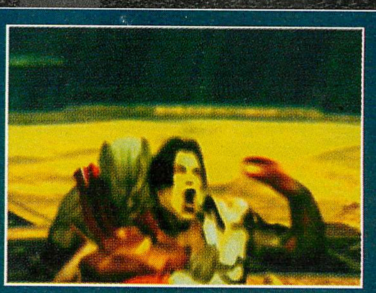
Aux frontières de l'aube

Quand on est un vampire désincarné, on dispose de talents athlétiques à faire pâlir d'envie tous les médaillés d'or olympiques. Ainsi, notre brave Raziel peut sans problème tirer, pousser ou soulever des blocs de pierre, planer quelques instants, marcher à pas de loup, grimper, s'accrocher... On a rarement vu un personnage aux mouvements aussi nombreux dans un jeu d'aventure. Une raison de plus d'apprécier à sa juste valeur ce magnifique Soul Reaver, d'autant que la maniabilité se révèle particulièrement instinctive grâce au stick analogique.













Vous trouverez différentes armes tout au long de votre périple (lances, torches...).

qu'ils ne sauraient accepter dans leur ludothèque un titre provenant directement de leur ennemie jurée, la PlayStation, d'autres parce qu'une conversion, aussi bonne soit-elle, ne saurait remplacer une création. Quel dommage ! Passer à côté d'un jeu d'aventure extraordinaire bourré de qualités (beauté, rapidité, durée de vie, jouabilité) et doté de digitalisations vocales entièrement en français, c'est plutôt stupide. Après ça, vous pourrez tranquillement continuer à vous plaindre en disant que les bons jeux sur Dreamcast ne sont pas nombreux ! Moi, mon choix fut rapide puisque je n'ai pas pu résister un seul instant à redécouvrir les aventures de Raziel, et c'est la bave aux lèvres et les yeux injectés de sang (houlà, encore un peu et je vais me mettre à pousser le cri de la chauve-souris en rut) que je vous livre cet ultime conseil : «si vous n'avez pas peur dans le noir, si la vue du sang ne vous fait pas tomber dans les pommes et si vous êtes prêts à vivre une fabuleuse odyssée, courez chez votre revendeur préféré !»

Neo Alex

avis

J'attendais beaucoup de ce Soul Reaver à la sauce Dreamcast et je ne suis pas déçu. Superbe graphiquement et disposant de voix exceptionnelles, le jeu est encore plus jouable que sur PlayStation grâce à une meilleure mobilité de Raziel. D'une durée de vie plus que conséquente, ce jeu est une véritable bombe et loin de le saigner, revigore le marché officiel qui était en train de dépérir. A acquérir de toute urgence avec Omikron The Nomad Soul !

Seba

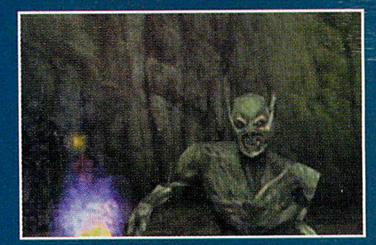


Le bal des vampires

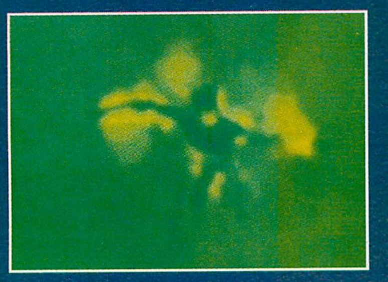
Comme dans n'importe quel Survival-Horror de base, vous trouverez de nombreux montres particulièrement hideux qui chercheront à vous expédier dans une dimension meilleure (ce qui peut paraître étrange puisque vous êtes déjà mort !). Vos ennemis les plus redoutables seront bien sûr les boss de fin, vos anciens frères de sang. Mais gare, car ces êtres cauchemardesques possèdent des pouvoirs extraordinaires. Pour les vaincre, vous devrez trouver une certaine tactique (celle du levier pour le premier boss, enflammer les oeufs pour le deuxième...) et faire preuve d'un grand sang-froid. Patience, tout vient à point à qui sait attendre !





















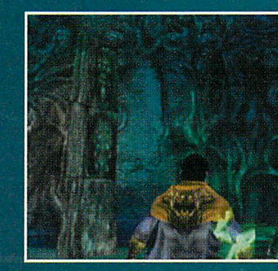
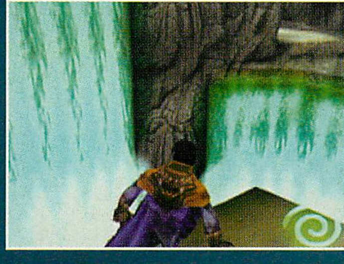
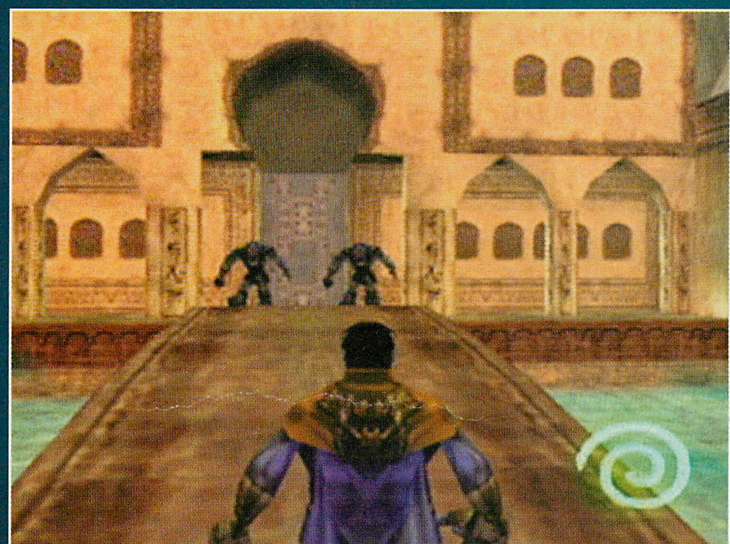

NEO ALEX CONTRE LES VAMPIRES

Les combats sont relativement bien gérés dans Soul Reaver. La gâchette de droite permet de rester en face de son adversaire. Pour vaincre les différents monstres du jeu, vous pourrez utiliser vos griffes (avec des possibilités de combos), des lances (pour les transpercer), des torches (pour les enflammer), des piques planqués dans les décors (pour les mettre en décoration), les rayons du soleil (pour les réduire en cendres)... La parfaite panoplie du petit vampire sadique. Eh oui, ce jeu ne s'adresse pas aux personnes sensibles !

UNE NUIT EN ENFER

Pour se rendre bien compte de l'extrême qualité graphique de Soul Reaver, il suffit de jeter un oeil sur ces quelques décors présents au cours du jeu. Si la version était déjà très belle, la version Dreamcast est carrément magnifique. Des eaux croupissantes aux cascades majestueuses, en passant par des cathédrales gothiques et des cloaques sordides, vous ne pourrez que tomber sous le charme de ces textures majestueuses. C'est un vrai plaisir que d'explorer ces vastes étendues morbides dans l'espoir de trouver Kain. Que d'améliorations depuis le premier épisode !





17 Graphismes

Ils explosent ceux de la version PlayStation et supplantent même ceux de la version PC grâce à de nouveaux effets visuels à vous retourner la rétine. Malgré quelques contours un peu carrés, on a rarement vu un jeu d'aventure aussi beau sur console. Dans ce domaine, seuls Shenmue et Resident Evil: Code Veronica font mieux.

16 Animation

Raziel traverse les différents niveaux à une vitesse supersonique. Ses mouvements sont nombreux et particulièrement gracieux. Malheureusement, quelques ralentissements et bugs d'affichage viennent légèrement gâcher ce tableau enchanteur.



17 Son

Pas meilleurs que sur PlayStation, les bruitages sont néanmoins remarquables avec une mention toute particulière pour les digitalisations vocales (en français et de qualité !). Côté musiques, vous aurez rapidement l'impression de vous retrouver plongé en plein film d'horreur. C'est du tout bon !

17 Jouabilité

La difficulté du jeu est parfaitement bien dosée. Ni trop difficile, ni trop facile. La prise en main ne pose aucun problème puisque les premières minutes de jeu servent d'entraînement.

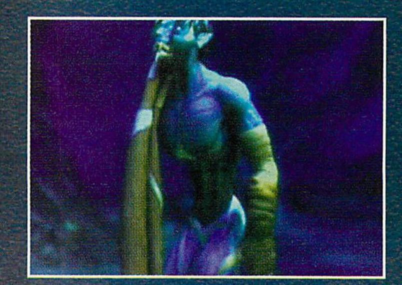
16 Intérêt

Aussi long que Resident Evil : Code Veronica (comptez une douzaine d'heures en traînant un peu). Soul Reaver est un jeu d'aventure au scénario intéressant et aux énigmes bien conçues. On ne saurait se passer d'une telle merveille.

En Conclusion

L'un des meilleurs jeux d'aventure toutes consoles confondues, une merveille indispensable à toute ludothèque digne de ce nom et une conversion magnifique pour la Dreamcast. Bravo !

94%





Tomb Raider : La révélation finale



La nouvelle a surpris tout le petit monde des jeux vidéo, Tomb Raider, La révélation finale allait faire son apparition sur Dreamcast. Eidos semblait définitivement attaché au support Playstation depuis de nombreuses années. Et pourtant.... les voies du marketing sont parfois impénétrables. C'est donc avec joie que moins de deux mois après cette annonce fracassante, la belle Lara consomme son infidélité sur la 128 bits (Windows CE oblige). La version test est arrivée juste à temps pour vous permettre d'en profiter dans ce présent numéro de Dreamzone. Une adaptation pleine de surprises, qui ne laissera personne indifférent.

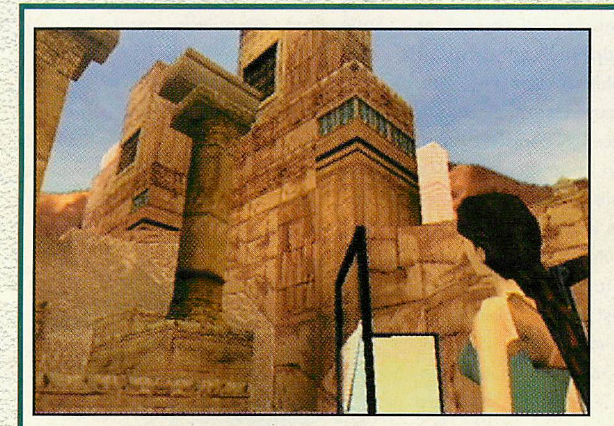
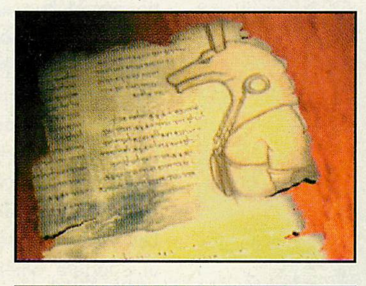
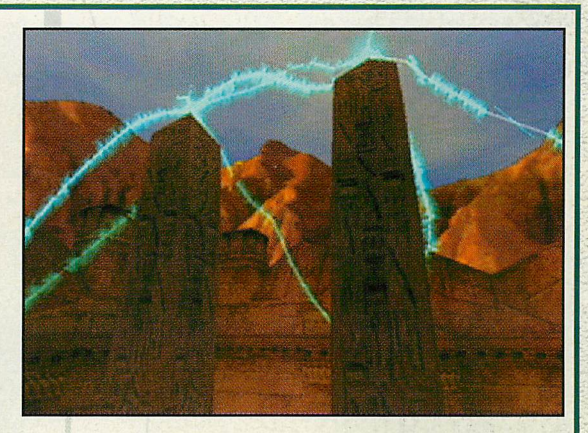
Fiche Technique

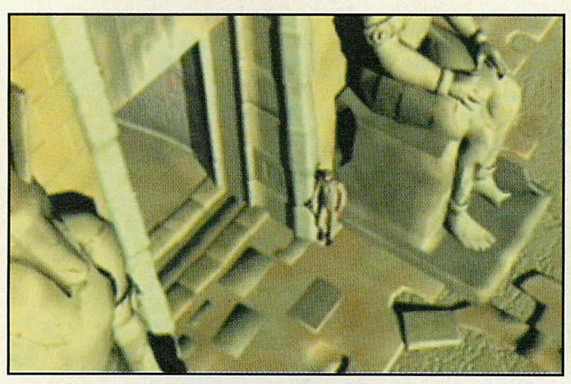
Editeur :	Eidos
Concepteur :	Core Design
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo sur PC et DC

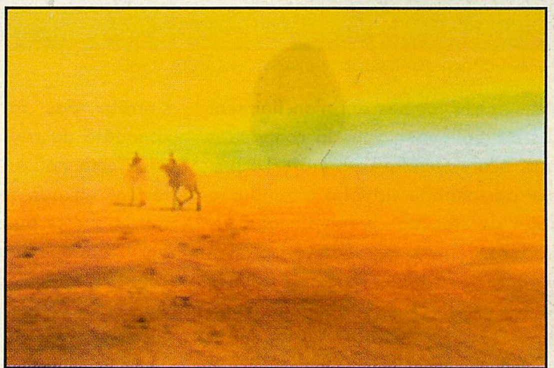

Sans commentaire

« Le premier personnage virtuel à atteindre le statut de star, on ne compte plus les produits dérivés, les spots de pub et bientôt la bande dessinée : plus qu'une idole, un phénomène. »

Europe Le stick et Lara, pour nous les hommes : la saga Tomb Raider est devenue une véritable institution vidéoludique qui surfe sur la vague du succès depuis de nombreuses années. Au départ, les différents épisodes de la série étaient exclusivement réservés à deux supports, Le PC et la Playstation de Sony. Les deux premiers opus ont connu un succès foudroyant qui ne laissa de place à aucune autre alternative concernant un autre partenaire. Ce triomphe était explicable par une approche originale de l'histoire, une bonne réalisation graphique, et surtout un personnage des plus charismatiques pour des joueurs qui sont pour la majorité de sexe masculin. Cette icône aux mensurations hallucinantes, cette longue natte qui lui descend le long de la colonne vertébrale, cette poitrine opulente à la mode silicone, ce doux visage au regard noi-



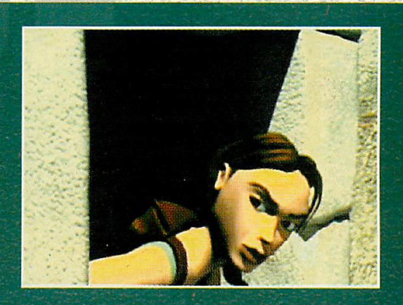


CONTEXTE UNIQUE

Fini le temps où Lara Croft était bringuebalée de pays en pays sans que l'on ait réellement le temps d'apprécier plusieurs décors relatifs à la partie du globe visitée. La révélation Finale nous offre un seul contexte, et quel contexte, puisqu'il s'agit de l'Egypte. On trouve un nombre de détails impressionnants caractéristiques du pays qui s'intègrent parfaitement à l'intrigue. Les concepteurs ont eu une approche juste en écrivant l'histoire avant de mettre en place le développement du titre. On ressent très nettement que c'est la technique qui a été au service des événements, et non pas l'inverse. Des papyrus aux sarcophages, des pharaons aux crocodiles et aux chacals, l'essence de l'aventure est dans la région que l'on visite.

COMME AU CINÉMA

S'il y a une chose que l'on ne peut pas reprocher à Tomb Raider La révélation finale, c'est son nombre de cinématiques. Elles sont en très grand nombre et constituent un véritable plus pour le développement de la trame. Même si la qualité des phases de jeu sont évidentes, les images de synthèse constituent une motivation supplémentaire pour les apprécier le plus vite possible. Modélisation exceptionnelle, animation hors-pair, c'est un des points forts du titre. L'approche des concepteurs se rapproche de plus en plus des règles en vigueur dans la réalisation d'un vrai film. Rebondissements, coups de théâtre et autres raffinements sont les bases de ce quatrième opus.

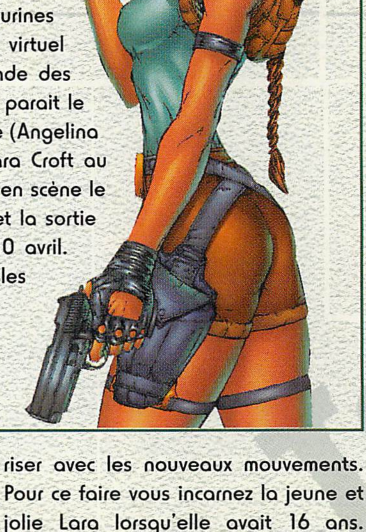


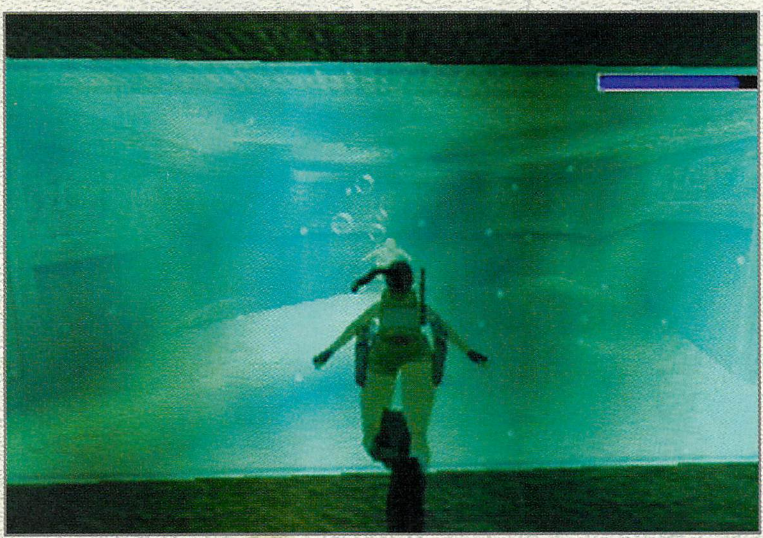




B.D. PHÉNOMÈNE

La déferlante Tomb Raider concerne tout un tas de supports, cela va de la publicité aux figurines et autres porte-clés. Jamais personnage virtuel n'avait été autant à la fête dans le monde des produits dérivés. Mais le support qui nous parait le plus adéquat en attendant le long-métrage (Angelina Jolie serait sur les rangs pour incarner Lara Croft au cinéma), c'est la bande dessinée. Elle met en scène le personnage dans des aventures inédites et la sortie officielle de l'album est prévue pour le 10 avril. On est impatient de poursuivre le rêve sur les planches à dessin.





Dis-moi ce que tu vois, je te dirai où tu dois aller.

sette et ses jambes qui n'en finissent pas de s'allonger, vous la connaissez tous, elle s'appelle Lara Croft. Le premier personnage virtuel à atteindre le statut de star, on ne compte plus les produits dérivés, les spots de pub et bientôt la bande dessinée : plus qu'une idole, un phénomène. Cependant, personne ne s'attendait à ce que le troisième volet de Tomb Raider ne remporte pas un énorme succès. Ceci peut s'expliquer aussi par l'extrême difficulté qui ne pardonnait absolument aucune erreur et un scénario nettement en perte de vitesse par rapport aux deux précédents. Les concepteurs ont dû sérieusement revoir leur copie pour que l'aventure ne s'arrête pas là et repartir à la conquête de ceux que Lara avait déçus. Tomb Raider La révélation Finale revient en quelque sorte à ce qui a fait le succès du premier épisode. De plus, fort d'une console qui a dû satisfaire certaines personnes influentes chez Eidos, Sony n'a plus l'exclusivité du charme et du bonnet C puisque, nouveau souffle oblige, la belle accueille la DC en grande pompe.

UN SCÉNARIO QUI TIENT LA ROUTE

Les développeurs semblent avoir pris la mesure du troisième opus en ne dispersant pas l'action du jeu sur quatre endroits du monde en se concentrant sur un seul lieu, et non des moindres, l'Egypte. Automatiquement le scénario s'en ressent et apparaît beaucoup plus cohérent et intéressant. De plus, le titre est agrémenté de nombreuses scènes cinématiques qui renforcent l'aspect dramatique du scénario. Bénéficiant d'une réalisation aboutie et travaillée, l'impression générale est de bon augure. Les fans de la série découvriront avec une légère amertume que la maison de Miss Croft n'est plus là pour servir de prétexte à la maniabilité du pad, elle a été remplacée par une pré-introduction à la James Bond, sorte de mini-jeu dans le jeu pour vous familiariser avec les nouveaux mouvements. Pour ce faire vous incarnez la jeune et jolie Lara lorsqu'elle avait 16 ans. Vous passerez en revue la totalité des actions disponibles avec le personnage en compagnie d'un aventurier allemand à la conduite douteuse et à la cupidité évidente. Une cinématique plus tard vous rentrez de plein pied dans l'aventure.

UN GAIN EN QUALITÉ GRAPHIQUE

Il n'y a aucun doute sur les qualités graphiques de la Dreamcast par rapport à la Playstation, elles sont en tous points bien meilleures et sans ex-

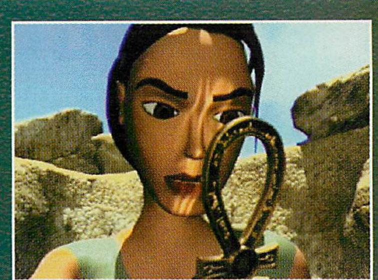


Il ne doit pas aimer les guichets de la SNCF locale.

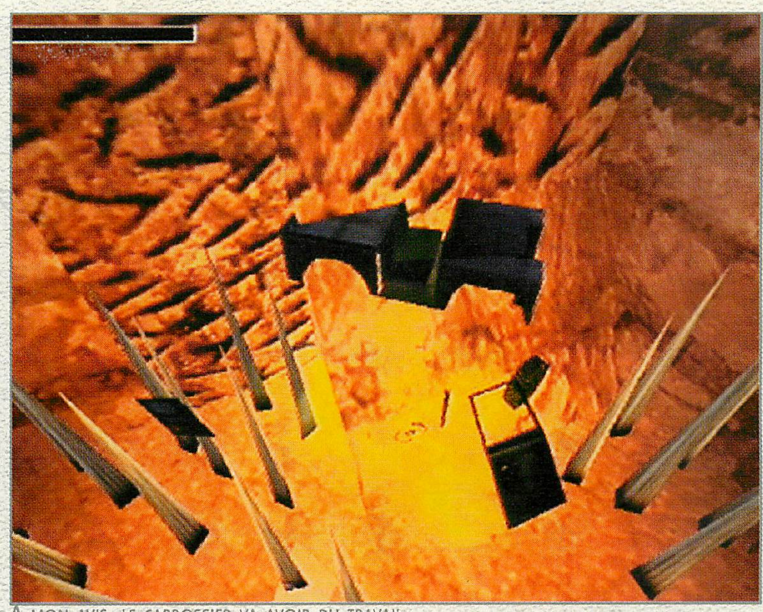








ploiter complètement le potentiel de la console, les concepteurs s'en sortent plus qu'honorablement. La première chose que l'on note est le lifting qu'a subi Miss Croft qui a gagné en rondeurs et en définition. On retrouve une texture quasi-identique à celle du PC avec quelques bonus qui ne sont pas sur la Play. C'est ainsi que le personnage est gratifié d'une ombre qui la suit partout (par définition) et de quelques effets lens flare fort à propos. Cependant, afin d'être complet et objectif, on notera la présence de bugs d'affichage tout au long du jeu, bien qu'ils ne constituent pas un élément suffisamment ennuyeux pour être nuisibles à l'ensemble du titre, il est dommage qu'ils soient encore présents sur l'adaptation. En plus du lifting, la belle a gagné en aptitudes physiques, puisque désormais elle peut grimper et se balancer sur une corde, se hisser dans des cavités où elle ne tient pas debout et des poteaux, combiner des objets et une option qui a son importance. Désormais, alors qu'elle est suspendue le long d'un mur elle pourra à un angle droit passer d'un pan à un autre sans lâcher prise. Certains passages deviennent inaccessibles si vous n'utilisez pas ce mouvement. Vous pourrez utiliser deux véhicules au cours de votre aventure, une Jeep pendant un laps de temps relativement court et un Side-car nettement plus longtemps, et cela pour notre plus grand plaisir. Enfin pour être complet, sachez que vous pourrez sauvegarder n'importe où et n'importe quand. La jouabilité n'a pas trop souffert de la transition, sauf peut-être


À MON AVIS, LE CARROSSIER VA AVOIR DU TRAVAIL.



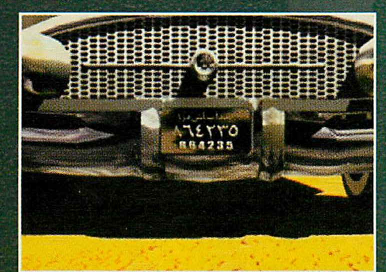


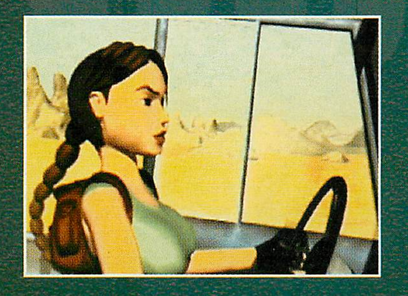
JEUNE ET JOLIE

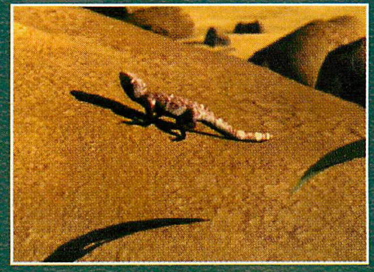
Fini le temps de la visite de la chambre à coucher de Lara , fini l'accès à la piste de quad, terminé le parcours du combattant ou les cartons sur votre fidèle Nestor, Tomb Raider la révélation finale propose un autre moyen pour se familiariser avec le pad. Et quel moyen, il s'agit ni plus ni moins de Lara Croft alors qu'elle n'était âgée que de seize ans. On découvre une jeune fille déjà débrouillarde qui va être le guide de vos premiers pas, accompagnée d'une sorte de mentor. On n'éprouve pas le même plaisir que dans la maison de Lara où l'on était totalement libre de ses mouvements, ici l'entraînement est un peu trop linéaire.

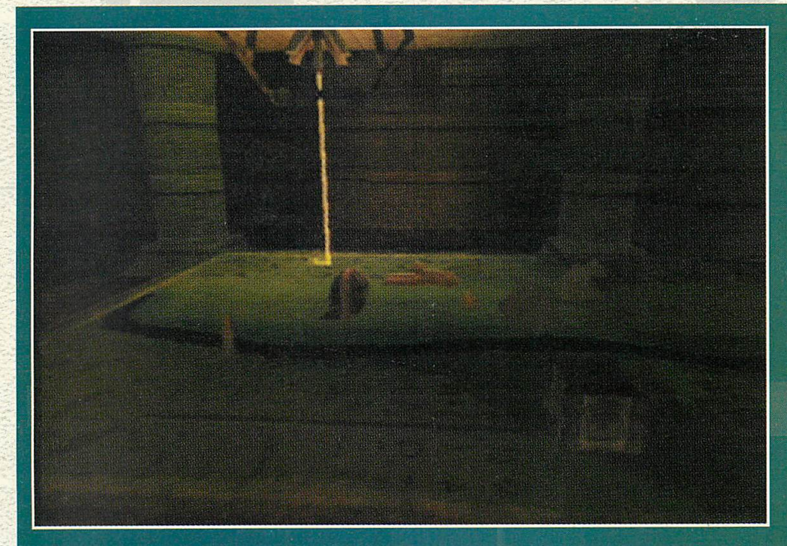


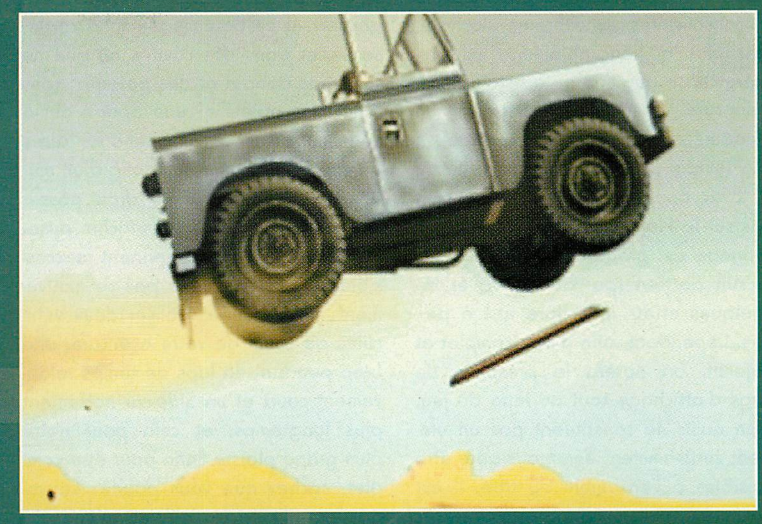






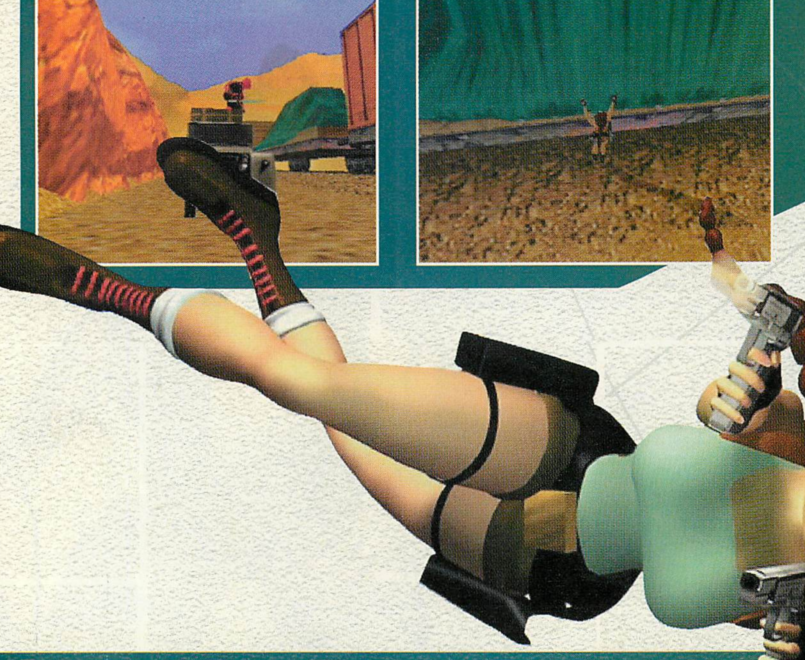






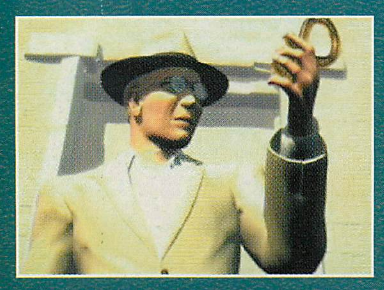
INDIANA CROFT

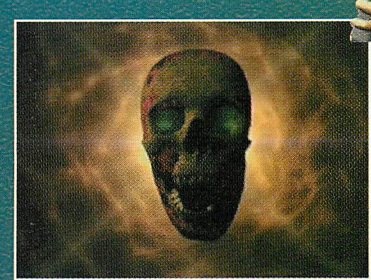
L'influence du personnage d'Indiana Jones à travers les trois longs-métrages sur les aventures de Lara Croft a toujours été évidente. Mais dans la révélation finale la référence est flagrante et ne prête à aucune confusion. L'introduction avec Lara Jeune (Indiana Jones 3), la poursuite sur le toit du train, (idem), la poursuite en Jeep, (Les Aventuriers de l'Arche Perdue) en sont des exemples flagrants parmi tant d'autres. Le désert sert de contexte à l'intrigue, l'ennemi principal de Lara rappelle furieusement le personnage du français dans le premier Indiana Jones, et on terminera par un clin d'oeil absolu avec la localisation d'un objet au cours de l'aventure qui rappelle une scène entière où Harisson Ford localise L'arche d'alliance. On est plus que séduit car lorsque l'analogie sur un autre support est aussi réussie, et cela devient un hommage pour les créateurs de l'homme au fouet et au chapeau.



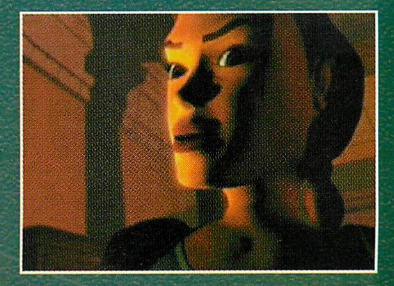


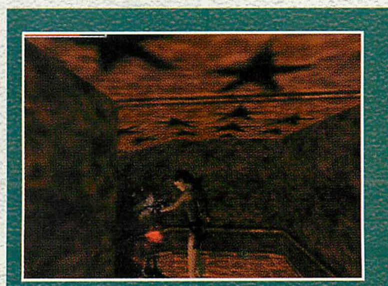
COMME UNE BÊTE !









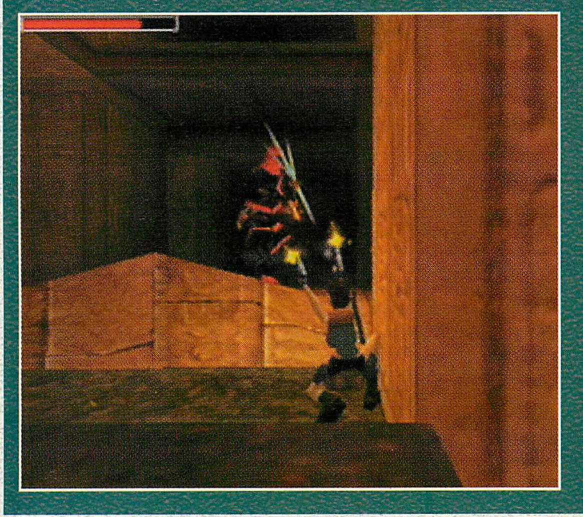


FIGHT CROFT

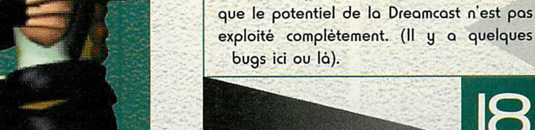
Les phases d'action dans La Révélation Finale sont nettement plus nombreuses que lors des précédents épisodes. Lara a une technique bien particulière pour se débarrasser de ses ennemis et les phases de combat pur ont été améliorées avec des adversaires plus intelligents qu'auparavant. Son arme de prédilection reste ses deux automatiques avec munitions infinies. Et c'est dans toutes les positions qu'elle peu tirer.











18 Graphismes

Ils sont en tous points conformes à la version PC. Lara Croft a bénéficié d'un lifting particulier et d'une nouvelle modélisation riche en détails. Des effets de lumière de toute beauté, et pourtant nous sommes certains que le potentiel de la Dreamcast n'est pas exploité complètement. (Il y a quelques bugs ici ou là).

18 Animation

Nous n'avons noté aucun souci de programmation concernant d'éventuels ralentissements. C'est fluide et la vitesse de déplacement est plus que correcte.

17 Son

Même si l'ensemble est satisfaisant, on regrettera une partition musicale qui se fait trop rare. En ce qui concerne les différents bruits d'ambiances, ils restent classiques et on n'a pas pu distinguer d'amélioration particulière par rapport aux précédents opus.

15 Jouabilité

Le pad Dreamcast n'a pas été optimisé dans certaines phases du Game Play et le stick multidirectionnel pose quelques soucis de maniabilité.

16 Intérêt

L'histoire et les rebondissements sont à eux seuls une excellente raison de poursuivre l'aventure, qui ne devrait pas vous décevoir. Une difficulté revue à la baisse par rapport au troisième épisode, une durée de vie conséquente, et vous voila obligé de le mettre en bonne place près de votre Dreamcast.



avis

Vous n'avez jamais joué à la version Play ? Alors, ruez-vous sur ce Tomb Raider version Dreamcast ! Certes, le jeu y est strictement identique, excepté pour les graphismes absolument somptueux qui n'ont rien à envier à ceux de la version PC 3Dfx. La maniabilité est idéale une fois que l'on a le pad bien en main. Il subsiste quelques bugs graphiques inhérents à cette formidable saga, mais rien de très dramatique. Une totale réussite qui comblera la très longue attente qu'ont dû endurer les sega-maniacs depuis le premier épisode sur Saturn !

Seba

dans l'utilisation du stick analogique pour marcher et s'approcher des bords sans tomber. Parfois on a besoin de la combinaison de la croix et du stick pour réaliser un mouvement, ce qui pourra vous donner du fil à retordre. L'animation est une réussite, aucun ralentissement ne pointe le bout de son nez, et l'ensemble est assez fluide.

VERS UNE COLLABORATION CONTINUE ?

Il est indéniable que le quatrième épisode des aventures de Lara Croft est du meilleur cru et qu'il devrait contenter les fans les plus exigeants qui avaient été légèrement désappointés par le trois. Son apparition sur Dreamcast est une excellente surprise et elle n'a rien à envier à la version PC Les concepteurs ont su redonner un second souffle à la série, qui même s'il elle n'en avait pas vraiment besoin, est de bon augure. Sega ne pouvait rêver meilleur épisode de Tomb Raider pour un premier accueil sur son support. Une collaboration qui, nous l'espérons, ne s'arrêtera pas là tant nous sommes sûrs que le potentiel de la console est en mesure de nous offrir une adaptation encore meilleure.

El Tuco







En Conclusion

Un des tout meilleurs épisodes de la série, sur un support qui lui rend hommage et une histoire palpitante. Il n'y a rien d'autre à ajouter pour que vous soyez sûrs de vous faire plaisir avec la Révélation Finale.

92%

NBA 2K



Enfin elle est là, cette version Européenne de NBA 2K tant attendue. Les fans du ballon orange vont enfin pouvoir s'en donner à coeur joie et charger du panier comme des bêtes. Le basket est quasiment une religion aux Etats-Unis, il fabrique des joueurs adulés et adorés qui sont les rêves de millions de personnes depuis plusieurs années. Grâce à ce titre vous allez peut-être réaliser un désir secret, celui d'incarner une de vos idoles parmi les quatre cent disponibles, les millions de dollars en moins, mais le plaisir en plus et le tout sans aucun entraînement.

Fiche Technique

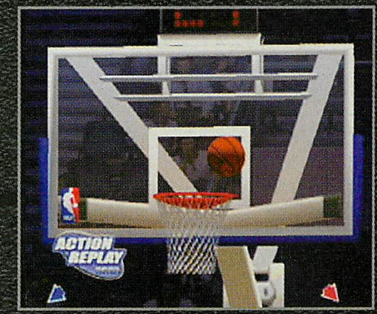
Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	simulation de basket
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo



Au départ les réflexes sont décisifs pour attraper la balle au bond.

«De la couleur des chaussettes aux différents tatouages sur les épaules de chaque joueur en passant par les aptitudes physiques de chacun, tout, absolument tout, a été pris en compte. Les graphismes sont de toute beauté et constituent un des points forts du titre.»

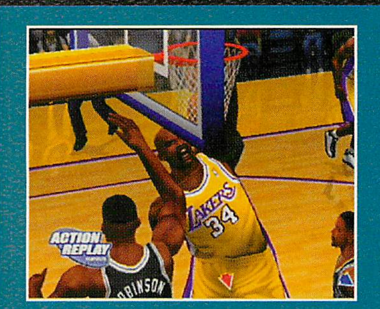
Europe Même si dans NBA2K vous n'entendez pas le crissement caractéristique des tennis sur le parquet, vous pouvez aisément vous l'imaginer tant la modélisation est une réussite. Plus de 350 joueurs ont été modélisés avec des détails qui n'ont pas échappé à l'oeil averti des développeurs. De la couleur des chaussettes aux différents tatouages sur les épaules de chaque joueur en passant par les aptitudes physiques de chacun, tout, absolument tout, a été pris en compte. Les graphismes sont de toute beauté et constituent un des points forts du titre. Pas de doute, le rêve est vraiment à la portée du paddle. Au niveau des équipes vous rencontrerez tous les groupes qui ont animé les stades la saison dernière. Le réalisme est donc de rigueur, que ce soit au niveau des règles qui ne dérogent à aucun artifice arcade, en passant par les remplacements et les temps morts qui vous donnent par moments le rôle de l'entraîneur. Les ralentis originaux qui sont proposés sont faciles d'accès et d'utilisation à tout moment et vous offrent une liberté quasi-totale sur le choix des angles de vue et de l'inclinaison des différentes caméras. Vous pouvez alors admirer le travail effectué sur les expressions des visages et les réactions sur les faciès après la réussite d'un panier exceptionnel ou son échec, sachant aussi que parfois les joueurs vont jusqu'à demander d'un geste le soutien plus actif du public. Le son est acceptable mais perfectible, il reste un certain décalage par rapport à la beauté visuelle du titre qui ne retransmet pas tout ce qu'on était en droit d'attendre (il faut croire que je tiens énormément à mon bruit de crissement des tennis sur le parquet).

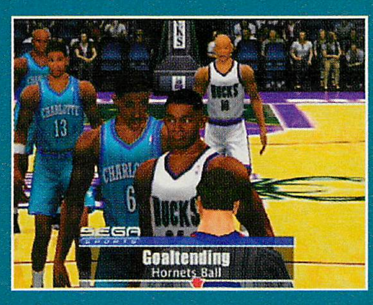


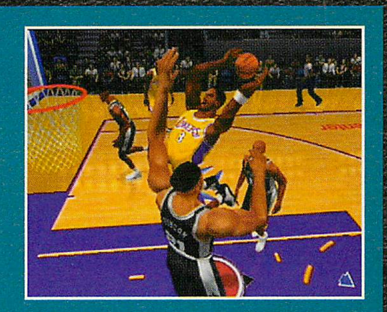
Objet de tant de convoitise, le ballon dans son panier

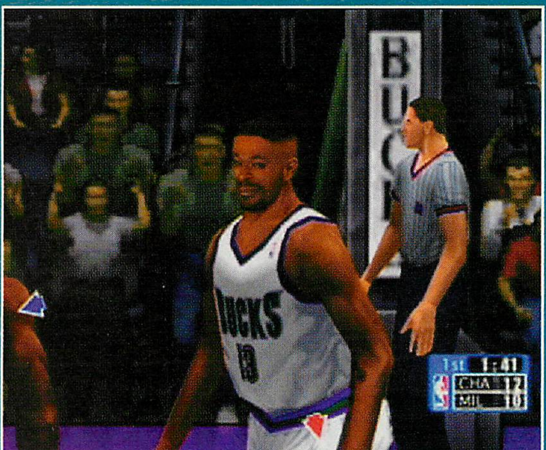


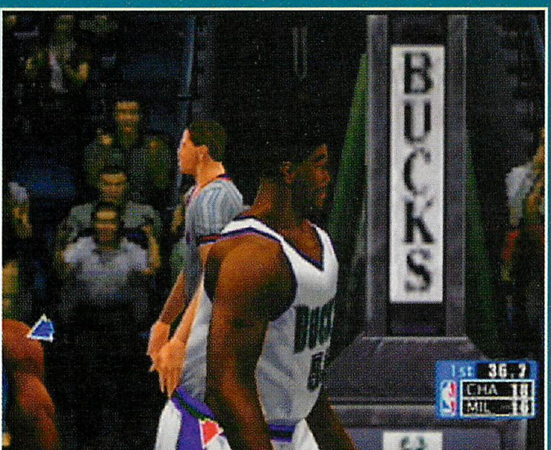
Sacré Vincent, dans la mêlée de son déménagement il a dû perdre ses haltères











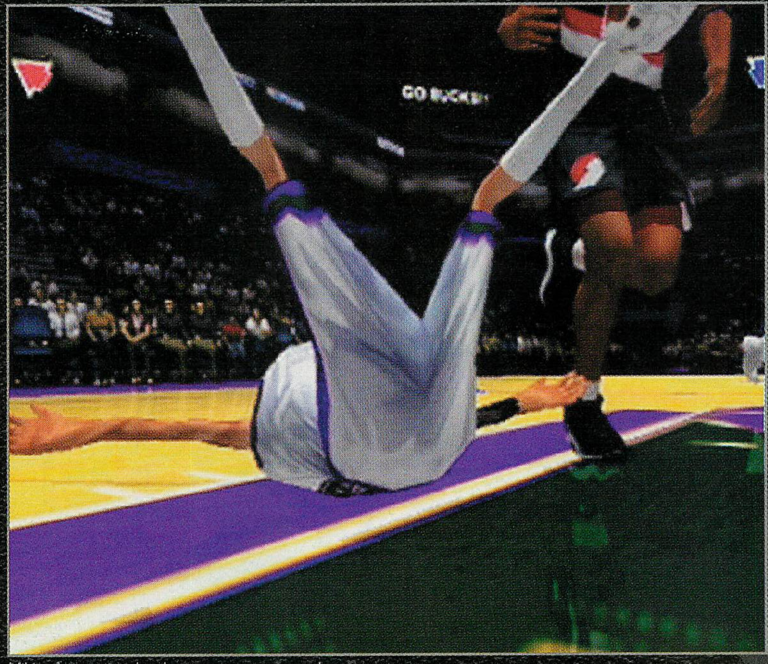
EXPRESS YOURSELF

La modélisation du titre est suffisamment poussée pour que l'on puisse lire sur les visages des personnages leurs réactions face au déroulement de la partie. Un joueur va sourire après avoir réussi un beau geste, un autre va grimacer au moment où il fournit un effort intense. Les joueurs ne sont pas seulement expressifs pendant une partie, mais aussi pendant les temps où ils ne jouent pas. Ils expriment de la joie, de la colère et même parfois se fendent d'une provocation vers le public ou vers l'équipe qu'ils sont en train d'affronter. L'ensemble est suffisamment détaillé et réussi pour donner une implication beaucoup plus vivante du jeu.

Réalisme et jouabilité à l'ordre du jour

Le réalisme, vous l'aurez compris, a été l'objectif numéro un des concepteurs avec pas moins de 1300 mouvements préenregistré en adéquation avec les plus grands basketteurs. Les 29 stades de la NBA, la musique l'am-


Qui a dit que le basket était un sport de gonzesse ?



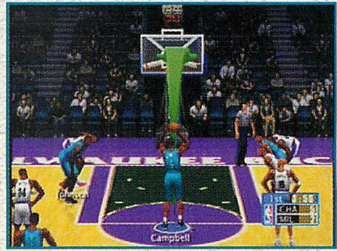
Néo Alex modélisé, et il se met immédiatement en position de receveur

biance, il ne manque plus que l'odeur caractéristique du Pop Corn pour se sentir en totale immersion. Cependant l'animation n'est pas franchement au rendez-vous, sans être catastrophique il n'en demeure pas moins qu'il y a de temps en temps certains ralentissements qui viennent péniblement perturber le cours de vos parties, mais on pencherait plutôt pour une erreur de programmation. Ce n'est pas à cause du nombre de personnages à l'écran, car ils vous surprennent à tout moment. Rajoutons ici ou là quelques bugs d'affichage et le bilan est légèrement dans le rouge en ce qui concerne l'animation.



A vous de gérer votre défense afin qu'elle soit efficace, comme ici



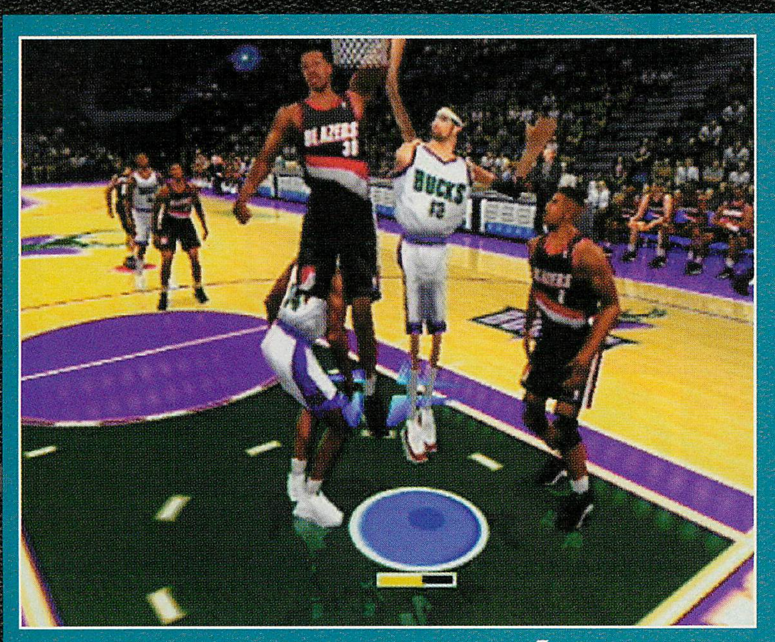






Lancers-francs

Le lancer-franc est peut-être la phase de jeu la plus difficile à exécuter. En effet, il est très difficile de maintenir les deux flèches vertes exactement dans l'axe pour que le panier soit réussi. Il faudra beaucoup d'habilité et de dextérité pour réussir ses pénalités à coup sûr. La rédac est assez mitigée sur cette option, dans la mesure où une partie trouve cela beaucoup trop difficile, alors que l'autre clan pense que c'est un challenge qui est au contraire assez motivant. A vous de vous faire votre propre opinion. (Non Seba ne cherche pas Bugs Bunny, ce n'est pas la suite de NBA Jam)







EDITEUR DE DÉLIRE

Cet éditeur de personnages est vraiment une idée géniale. Son côté amusant ne saute peut-être pas aux yeux immédiatement, mais il vous suffira de vous y frotter un peu pour apprécier son côté ludique. Rien qu'en modélisant le noyau dur de Dreamzone on est parti dans des fous-rires à n'en plus finir. Le point fort, une fois le perso créé, c'est de l'intégrer dans une équipe déjà existante. Voir évoluer Néo Alex avec ses cannes de serein parmi les masses de la NBA vaut son pesant de cacahuètes.

AVIS

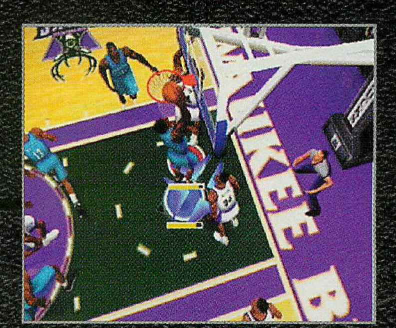
J'adore, j'adore, j'adore ! Difficile d'être plus explicite ! D'être moins objectif également, me répondrez-vous. Pourtant, je ne trouve qu'un seul défaut à NBA 2K : les lancers-francs. Pour tous les joueurs tels que moi un peu nerveux et qui ont du mal à laisser leurs mains immobiles sur un pad, il sera difficile d'assurer au lancer-franc pendant un petit bout de temps. Néanmoins, on s'y fait au bout d'un moment, mais difficilement. Sinon, ce titre est un véritable bijou, que ce soit pour la réalisation ou l'intérêt. Si le système précédemment cité était un peu plus classique, on aurait droit au jeu parfait, mais il est clair que ce NBA 2K est sans conteste un titre excellent et que si vous aimez le basket, il vous le faut.

Seba

UN GAMEPLAY ÉVIDENT

La jouabilité est assurément une réussite avec une tendance à la simplification maximum. Le stick analogique est parfait pour tout ce qui est déplacements, mais il vous suffira... Le stick analogique est parfait pour tout ce qui est déplacements et les autres boutons du pad remplissent avec succès toutes les autres fonctions. Le seul petit bémol est lors de la séance de lancers-francs où la réalisation n'est pas assez optimisée et rend la réussite de ces lancers relativement compliquée. Les puristes pourront aussi se sentir un peu trop assistés par l'ordinateur dans certaines phases de jeu alors qu'ils auraient aimé avoir un peu plus d'autonomie. Enfin peut-être l'élément le plus fun du titre, c'est l'éditeur de persos qui est absolument remarquable dans sa conception avec des détails en grand nombre et d'une déconcertante facilité d'utilisation extrêmement simple. Le bilan est plus que positif et les aficionados du ballon orange en dehors d'Halloween devrait y trouver leur comte. Orienté simulation sans rien perdre de la saveur amusante et simple qui fait généralement défaut aux simulations quelles qu'elles soient, NBA2K remporte la mise haut la main.

El Tuco




C'EST COOL LES GARS, JE VIENS DE MARQUER ET JE LE FAIT SAVOIR

18 Graphismes

Ils sont absolument fabuleux ! La modélisation des personnages est magnifique et les visages fourmillent de détails réalistes à tous points de vue. Le potentiel de la Dreamcast est véritablement bien exploité.

14 Animation

Le seul petit point noir du jeu ; on a l'impression que la fantastique modélisation a pris une part si importante qu'elle s'est faite au prix de quelques ralentissements ici ou là. Mais le défaut est relativement rare pour qu'il prendre une part trop importante et nuise à notre plaisir.

16 Son

c e n'est pas le point fort du jeu. Cependant force est de reconnaitre qu' au niveau de l'ambiance caractéritique des matchs de basket, le travail accompli est presque parfait.

17 Jouabilité

Elle est relativement simple et, à part le système de lancers-francs qui ne fait pas l'unanimité, elle devrait contenter la majorité des joueurs de basket. Les touches sont simples et le stick analogique est fort bien programmé.

16 Intérêt

Les fans du ballon orange ne devraient pas être déçus par cette simulation qui n'a pas les inconvénients habituellement décelables dans ce type d'adaptation. Les autres devraient aussi se prendre au jeu (sans jeu de mots trop facile).

En Conclusion

C'est de loin une des meilleures adaptations de jeu de basket tous supports confondus. Le mode un joueur est excellent, à deux c'est encore plus gratifiant et l'éditeur de personnage est l'énorme surprise sur ce beau gâteau.

92%

UEFA Striker



C'est effectivement un peu tard pour tester UEFA Striker, le premier jeu de foot de la Dreamcast, mais quand l'éditeur, que je ne nommerai pas, se refuse obstinément à nous l'envoyer, il arrive un moment où l'on n'a plus le choix : on se le procure par nos propres moyens. Au choix : soit on l'achète, soit un magasin est assez agréable pour nous le filer. C'est grâce à l'une de ces options (devinez laquelle...) qu'UEFA Striker peut enfin être testé. Mais comme vous le savez certainement, il est loin d'être le jeu de foot ultime que les joueurs attendaient.

Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Rage Software
Type :	Football
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo.



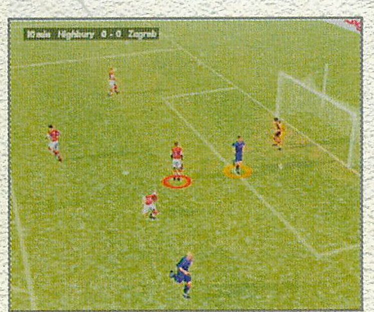
Festival de tacles ratés ! On remarque qu'El Tuco y a laissé sa jambe gauche !

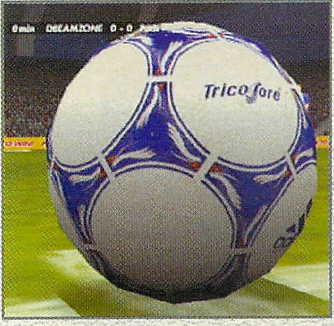
«Il y a de quoi faire; d'autant plus que certaines de ces compétitions ne seront accessibles qu'une fois les certificats adéquats obtenus. Enfin, la possibilité bien fourbe de changer la tactique employée durant le match grâce au VM.»

Europe Disponible environ un mois après la sortie européenne de la console, UEFA Striker fût le premier jeu de football de la console. Après une version PlayStation désastreuse, les développeurs de Rage Software avaient beaucoup misé sur cette version 128 bits. Beaucoup de joueurs, en manque de sensations à crampons, n'ont pas hésité à acheter ce jeu. Or, bien qu'il ait contenté un certain nombre de personnes, cet UEFA Striker n'est pas exempt de tout défaut. Certes, on trouve environ 130 clubs et équipes nationales, on peut créer sa propre équipe et de nouvelles compétitions, mais c'est au niveau de la jouabilité et de l'animation que le titre pêche un peu.

UNE FOIS ON D'OPTIONS BIENVENUE

Première constatation : ce sont les vrais noms des joueurs qui figurent dans le programme. Après tout, il est normal qu'un jeu qui contient UEFA dans son titre puisse utiliser les licences officielles. On a donc le plaisir de jouer avec Okocha, McManaman, Rivaldo, Petit, Beckham et autres Zizou. Chaque équipe a bien sûr ses propres forces et faiblesses. Les clubs figurant dans le jeu sont originaires des plus grands pays européens et l'on compte environ entre quatre et six équipes d'un même championnat. Pour la France par exemple, seront mis à votre disposition le PSG, l'OM, Monaco, Bordeaux et le mythique Saint-Etienne que j'apprécie particulièrement de revoir en D1. Les compétitions disponibles sont nombreuses et variées : à travers un match amical, une petite coupe et un Super Trophée Européen (en bref, un simple championnat) pour les clubs et un Euro (qualifications comprises) et des Coupes Continentales pour les sélections internationales, il y a de quoi faire ; d'autant plus que certaines de ces compétitions ne seront accessibles qu'une fois les certificats adéquats obtenus. Enfin, la possibilité bien fourbe de changer la tactique employée durant le match grâce au VM et empêcher ainsi l'adversaire de voir quelle méthode vous voulez utiliser rendra les parties multijoueur encore plus tactiques. En effet, durant le match, si vous appuyez sur Haut ou Bas sur la croix directionnelle alors que vous jouez avec le stick, l'écran des tactiques apparaîtra non sur l'écran, mais sur le VM. Impossible donc de savoir ce que vous allez choisir ! Bien sûr, cela s'inverse si vous jouez avec la croix.





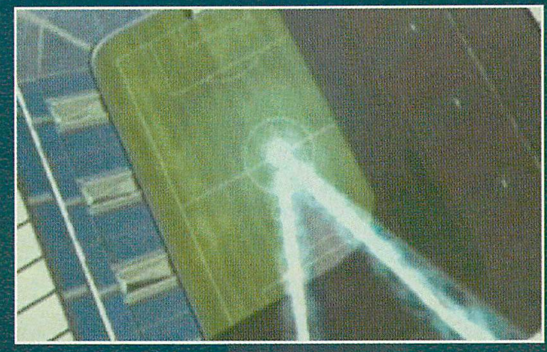
Un peu de pub, ça fait jamais de mal...



Grâce à la license officielle, on a droit aux vrais noms.

LE BALLON EST NOTRE AMI !

L'intro est plutôt sympa. Alors que l'on se balade dans un stade immense et que l'image est en noir et blanc, un ballon entouré d'éclairs se matérialise au centre du terrain. A ce moment, le stade reprend vie et se remplit de supporters hurlant leur amour du sport. A ceci succèdent quelques vidéos volontairement floues censées représenter l'évolution du foot à travers les 30 dernières années. En bref, ce que l'on comprend, c'est que le foot est LE sport universel et qu'il réunit à la fois passion et solidarité. Le foot, facteur social par excellence ?











Les équipes sponsorisées par Sega sont d'assez bon niveau. Coïncidence...?

UN GAMEPLAY BIEN TROP LIMITÉ

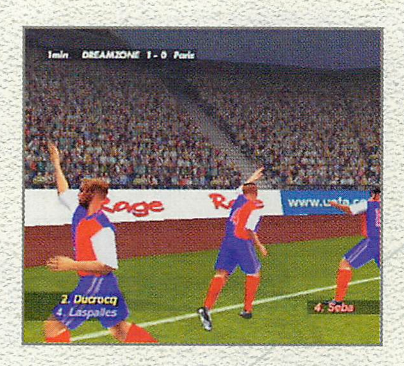
Voilà, en une phrase, vous connaissez LE défaut d'UEFA Striker. C'est malheureux à dire car, à part Virtua Striker mis de côté par son orientation 100% arcade, UEFA Striker détruit littéralement World Wide Soccer 2000. Les joueurs, stades et publics sont mieux modélisés et les animations bien plus convaincantes. Ici, les footballeurs ne ressemblent pas trop à des singes quand ils courent et la vitesse de jeu est plutôt bonne. Malheureusement, la gestion des tacles est désastreuse ! En effet, ils se déclenchent en retard et sont plutôt inefficaces ; mais le pire, c'est qu'un joueur ayant effectué un tacle va glisser pendant trop longtemps sur le gazon et ne pas se relever immédiatement ! Ainsi, si vous appuyez trop rapidement sur le bouton de tacle, toute votre défense va immédiatement se transformer en tondeuses !
Pourquoi toute la défense ? Parce que la sélection des joueurs n'est pas non plus une totale réussite quand vous n'avez pas le ballon. De plus, il est presque impossible de battre le gardien sur un tir direct et seule une reprise sur un coup de pied arrêté ou le fait de réussir à le dribbler permettra de tromper la vigilance du redoutable goal. Marquer un but d'une manière différente relève de l'exploit. A moins, bien sûr, que vous jouiez avec Manchester et que vous affrontiez des équipes de faible niveau. En conclusion, ce jeu est la meilleure simulation (et j'insiste sur ce point) de foot sur la Dreamcast, mais Major League Soccer (alias ISS) n'aura certainement aucun mal à le détrôner.

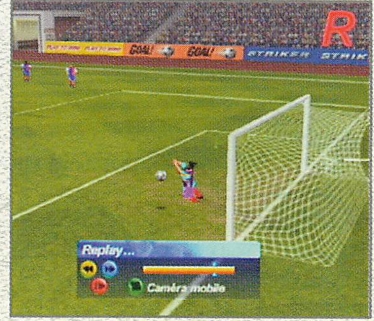
Seba


Une affiche de légende qui rappellera des souvenirs aux plus anciens d'entre nous.



Un score qui se passe de commentaires.

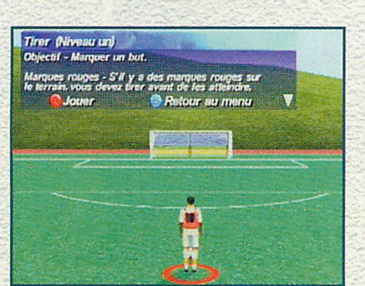


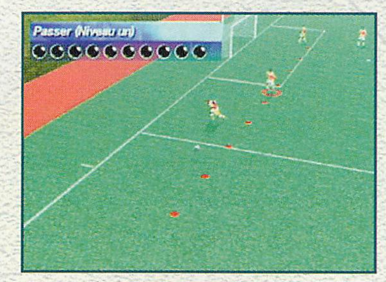


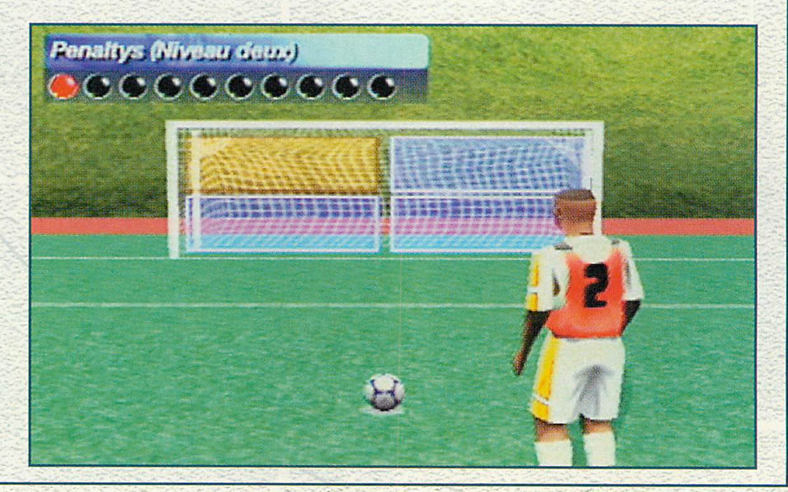
Superbe sauvetage de Vincent !

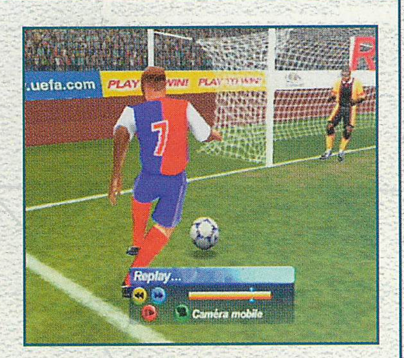
ON COMMENCE AMATEUR ET ON FINIT PROFESSIONEL

Le mode entraînement et certificats vous propose une option des plus intéressantes. A travers une série d'épreuves variées (tirs, passes, pénalties, etc..) comprenant chacune dix niveaux, on vous permet ainsi de mieux maîtriser le jeu. Mais ce n'est pas le principal intérêt de ce mode. En effet, si vous réussissez un certain nombre d'épreuves, vous pourrez ainsi débloquer les équipes internationales et les compétitions qui leur sont réservées. Attention, le niveau de difficulté est assez élevé, mais la récompense est à la mesure de l'effort que vous devrez fournir.







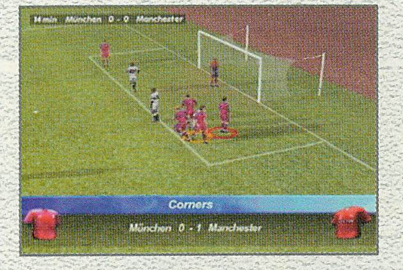




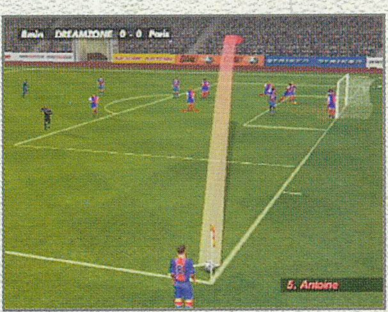


VIVE LES RALENTIS !

Bien évidemment, les ralentis vous proposeront de revivre vos plus beaux buts. On peut les admirer sous tous les angles, zoomer et dézoomer, les passer à vitesse accélérée, au ralenti, à vitesse réelle et même effectuer un arrêt sur image. En bref, tout ce que n'importe quel jeu de foot propose. Par contre, au contraire de Virtua Striker, il est impossible d'enregistrer les buts. Mais, après tout, est-ce un oubli si important ?





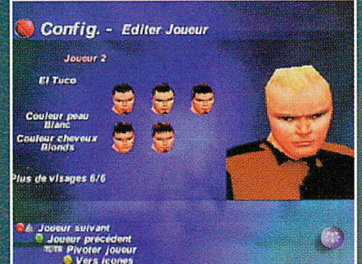


Corner pour le PSG. Antoine, dans son style si particulier, s'apprête à asséner un coup de boule à l'attaquant parisien le plus proche de lui.

THE DREAMZONE TEAM

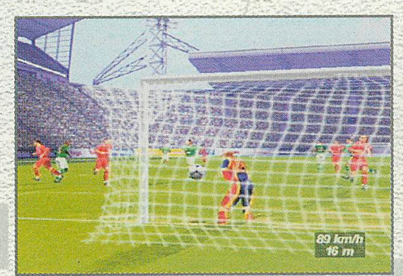
Comme dans n'importe quel jeu de sport, il est possible de créer ses joueurs, voire une équipe complète. Je ne pouvais donc décemment ne pas créer la Dreamzone Team avec notre rédac-chef adoré dans le rôle de gardien de but. Quant à Neo Alex, El Tuco, Antoine et Le Joker, ils font de fort appréciables défenseurs. Emmanuel et votre humble serviteur, se sont transformés en attaquants redoutables. Les filets du PSG en tremblent encore !











AVIS

Si la Dreamcast ne possède pas encore de jeu de foot suffisamment complet pour séduire les amateurs de ballon rond, UEFA Striker a le mérite de proposer un titre plus intéressant que les Virtua Striker (trop arcade) et Worldwide Soccer 2000 (mal réalisé) de Sega. En attendant un futur ISS ou FIFA, les joueurs y trouveront donc un bon palliatif.

Vincent

15 Graphismes

Assez détaillés et colorés, les graphismes d'UEFA Striker sont plutôt agréables et le public ressemble enfin à quelque chose. Maintenant, comparés à ceux d'un Virtua Striker, il est clair qu'ils ne font pas le poids, mais ils enterrent à trente pieds sous terre ceux de WW Soccer 2000.

14 Animation

Bonne dans l'ensemble, elle pêche un peu dans l'animation des joueurs qui est moins bien que celle de Virtua Striker. On évitera de parler de celle du dernier ISS sur Play car dans ce cas, on baisse tout de suite la note de 5 points. Comme d'habitude désormais, on peut lancer le jeu en 50 ou en 60 Hz.

12 Son

Les musiques sont absolument nulles, exceptée celle de l'intro qui est passable. Si les bruitages sont corrects sans plus ; on notera des commentaires d'Eric Besnard et Jean-Luc Arribart qui sont plutôt bien faits et bien adaptés à l'action.

13 Jouabilité

Alex aime bien ce jeu car il trouve que les buts ressemblent un peu à du Olive et Tom. Pour une simulation, ça ne fait pas trop sérieux ! Comme expliqué dans le test, c'est le point noir du soft. Toutefois, avec un peu d'entraînement, on arrive à se débrouiller. Mais il est clair que l'on est assez limité au niveau des possibilités d'actions.

13 Intérêt

C'est la meilleure simulation de foot de la machine et pourtant, c'est assez limité. De plus, Major League Soccer sera certainement mieux. Maintenant, on ne dispose d'aucune date pour ce dernier titre, alors en l'attendant, pourquoi ne pas se laisser tenter ? Mais attention, ceux qui ont déjà joué à un ISS vont être déçus.

En Conclusion

Il vaut mieux l'acheter d'occasion (de plus, il n'est pas trop difficile à dénicher sur ce marché) car au prix fort, vous risquez de faire la grimace. Ce n'est pas que le jeu soit mauvais, fort loin de là, mais il souffre de défauts qu'on ne peut ignorer. Néanmoins, pour les fanas de foot, Rage Software a réalisé un bon petit jeu.

75%

Red Dog



Initialement, Red Dog était prévu pour le lancement de la console sous nos latitudes. Bon nombre d'entre vous furent fort étonnés de ne pas trouver ce titre dans leur magasin favori. C'est finalement ce mois-ci que Sega publiera le jeu des développeurs d'Argonaut Software. Après un Re-Volt fort sympathique, on assiste à l'arrivée d'un jeu d'action proposant un mode multi-joueur aussi intéressant que celui du jeu d'Acclaim. Cela suffira-t-il à en faire un bon soft ? La réponse se trouve dans ce test. Attachez vos ceintures, branchez l'armement et levez les boucliers : c'est parti !

Europe

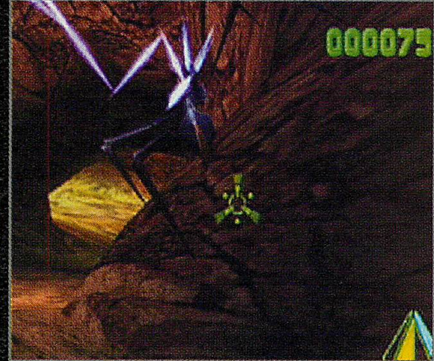
Décidément, les jeux mettant en scène des véhicules motorisés sont vraiment superbes sur Dreamcast ! Après Re-Volt et ses magnifiques effets de lumière, on ne pensait pas devoir attendre si peu de temps avant de jouer à un soft dont ces fameux effets seraient supérieurs. Pourtant, Red Dog parvient à nous étonner. Il n'empêche que ce qui nous intéresse, c'est l'intérêt ludique du jeu et non seulement son aspect technologique. Alors, en piste !

Abondance de biens ne nuit pas

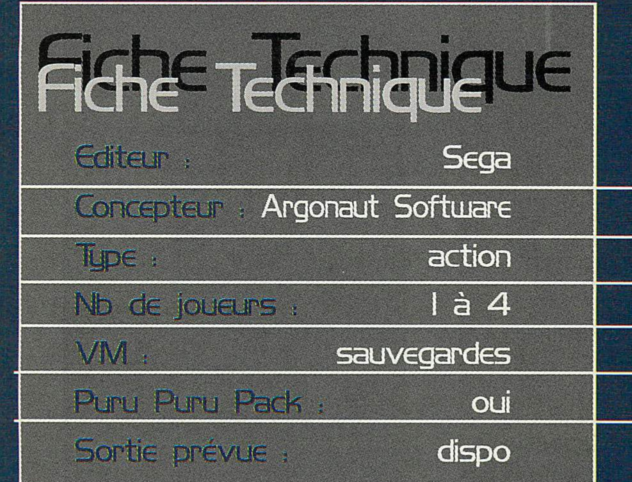
15 : C'est le nombre de niveaux pour le mode solo annoncé par les développeurs d'Argonaut. C'est ni trop, ni pas assez. En ce qui concerne le mode multi-joueur, on estime ce nombre à environ une vingtaine ; en bref, vous aurez de quoi faire. Le multi-joueur est certainement l'option la plus intéressante du jeu, mais je vous prie de vous référer au thème présent dans ce test pour en savoir plus. On va donc s'intéresser au mode solitaire. Sachez que votre véhicule pourra utiliser une quinzaine d'armes dont la majorité (pour ne pas dire toutes) verront leur puissance augmentée au cours du jeu. Le reproche que l'on pourrait faire au mode solo consisterait en une sorte de lassitude qui apparaîtrait en cours de partie car on fait toujours la même chose : aux commandes d'un tank, on avance en détruisant tout ce qui nous entoure.



La vue interne est sympathique et ne gêne en aucun cas votre progression.



Cette attaque arachnéene fait beaucoup de dégâts !



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Argonaut Software
Type :	action
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo



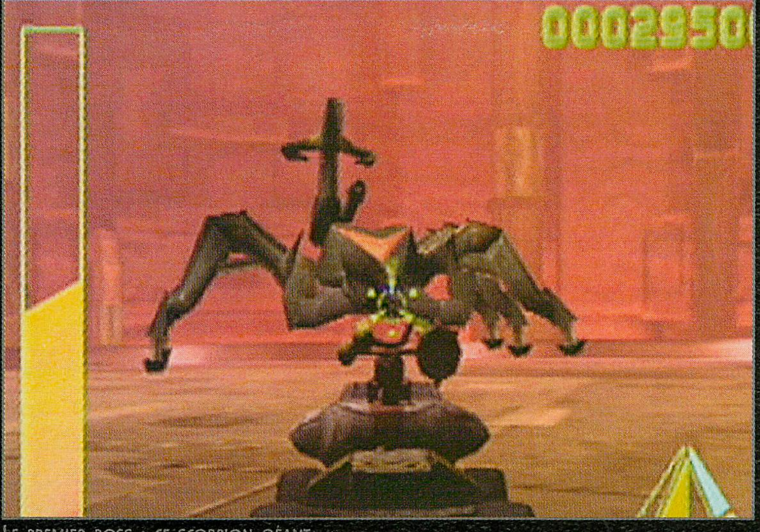
L'éclairage est vraiment magnifique !


Encore un ennemi que je n'ai pas loupé !

Pourtant, il faut bien reconnaître que depuis Incoming, on n'avait rien à se mettre sous la dent. Le premier niveau vous conduit au cœur d'un volcan dans lequel troupes armées et arachnides vous attendent de pied ferme. Après environ quinze minutes de jeu, on arrive au premier boss : un scorpion géant facile à battre. Après l'avoir défait, on comprend en quoi va consister la suite du jeu.

Une partie technique impressionnante

Les effets de lumière sont tout bonnement fantastiques, et si l'on peut reprocher au tank que vous allez piloter dans le jeu un relatif manque de vitesse, l'animation n'a jamais ralenti. La maniabilité est bonne, même si le fait d'utiliser le stick analogique pour viser est un peu pénible car si vous bougez trop, vous perdez votre cible.

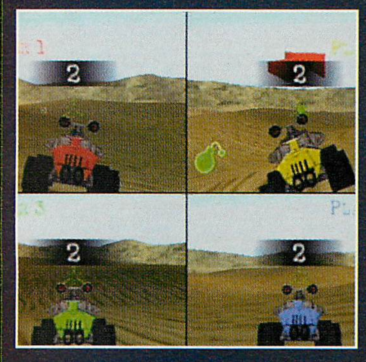

Le premier boss : ce scorpion géant.

La présence d'un bouclier magnétique qui se recharge automatiquement petit à petit est une excellente trouvaille. Au Japon (et bientôt aux Etats-Unis), on pourra télécharger des nouvelles armes et des niveaux supplémentaires pour le multi-joueur. Je repose donc ma question : à quand en Europe ? Pour conclure, Red Dog est donc un bon jeu qui vient combler un certain manque dans la ludothèque de la Dreamcast, mais son mode solo devient vite un peu lassant par rapport à l'aspect multi-joueur, très certainement l'un des plus complets sur console.

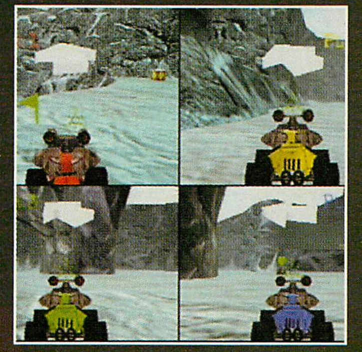
Seba











Comme le dit le slogan...

La pub de Sega pour ce jeu a comme slogan «Rien de tel qu'une bonne guerre»... c'est en effet l'expression la mieux adaptée à ce soft ! Moins trépidant qu'un Mario Kart par la lenteur des véhicules, le mode multi-joueur est pourtant très complet et propose bon nombre d'options. A travers trois modes principaux (skirmish, team, tournament) dans lesquels on retrouve des styles de jeu tels que deathmatch, bomb tag, KO, capture du drapeau et King of the Hill). Jouable de 1 à 4 joueurs simultanément et en écran splitté, ce mode est une franche réussite et c'est à travers environ vingt niveaux que vous vous éclaterez.



16 Graphismes

Très beaux, colorés et emplis d'effets de lumière incroyables, les graphismes de Red Dog font honneur à la Dreamcast. On apprécie la modélisation des ennemis et des décors. Quant à votre tank, il est très réussi et dégage vraîment une impression de puissance.

16 Animation

Pas de ralentissements notables à signaler. Le tank ne va certes pas très vite, mais c'est un effet voulu de la part des programmeurs. N'allez pas en conclure qu'il se déplace à deux à l'heure tout de même ; je n'ai pas dit ça !

13 Son

Comme c'est souvent le cas pour ce genre de jeu, la musique est de bonne facture, mais elle n'est guère inoubliable. Quant aux bruitages, ils sont correctement adaptés à l'action. En ce domaine, Vigilante 8 est supérieur au titre d'Argonaut.

14 Jouabilité

Manier le tank n'est pourtant pas difficile, mais le système de visée pose quelques problèmes. Le temps de viser correctement un ennemi, et c'est un autre qui en profite pour vous canarder. Après un certain temps on finit forcément par s'adapter, mais c'est quand même rageant ! Heureusement, on peut configurer les touches du pad !

15 Intérêt

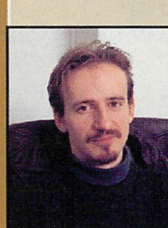
C'est surtout grâce à son mode multi-joueur que Red Dog retient l'attention ; mais n'allez pas croire que le mode solo est inintéressant. Difficile, il vous retiendra un bon moment. Voici donc un bon jeu sur le marché officiel.

En Conclusion

On est gâtés ce mois-ci, en officiel ! Avec Soul Reaver et Red Dog, on va pouvoir s'éclater des heures durant. Grâce au mode multi-joueur, Red Dog risque bien de faire l'unanimité chez les ludo-praticiens. Le titre d'Argonaut Software est une réussite. Moi qui avais critiqué ce jeu dans une news, j'en suis le premier bluffé ! Ce n'est certes pas le méga-hit du mois, mais c'est un bon soft.

85%

Sega GT



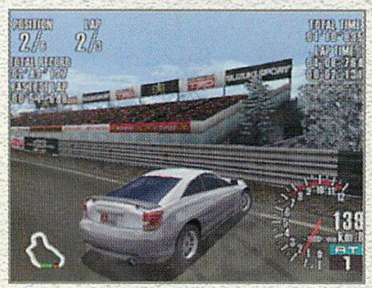
Eh bien, on peut dire qu'il se sera fait attendre ce fabuleux Sega GT. Heureusement, il est aussi bon que ce que Sega nous promettait. Seuls les fanatiques purs et durs de la simulation ultra-réaliste pourront être déçus par une jouabilité un peu trop arcade. Pourtant, ça n'empêche pas ce titre d'exception de présenter des graphismes si beaux que l'on en a du mal à retourner jouer sur un autre jeu de courses. Mais bon, trêve de bavardage et place à l'action. Ready ? Go !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	course automobile
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes, mini jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

> ***«Il m'est en effet impossible de vous parler de ce petit bijou en n'insistant pas une nouvelle fois sur son extrême qualité technique. Visuellement accrocheur, Sega GT dispose d'effets spéciaux assez impressionnants comme un étonnant jeu de lumières où les reflets du soleil sont parfaitement restitués et de nombreux effets de transparence sur les différents bolides.»***

Import Rarement un jeu aura été aussi sujet à polémique au sein de la rédaction de Dreamzone que ce Sega GT. D'un côté, on trouve les grincheux comme El Tuco qui ne semblent intéressés que par les dernières vidéos de Gran Turismo 2000 sur PlayStation 2 (encore des malheureuses victimes du matraquage médiatique et mercantile de l'ami Sony !), de l'autre, ceux qui se doutaient que l'appellation «SEGA» de Sega GT cachait en fait la véritable option choisie par ses programmeurs, celle de réaliser un jeu d'arcade accessible au plus grand nombre et pourvu des meilleures options d'un Gran Turismo. Pour ma part, inutile de me demander si je suis un fan de Gran Turismo ou un mordu de Ridge Racer. J'adore les bons jeux de caisses, point à la ligne.



Un superbe dérapage qui va vous coûter un maximum de temps.

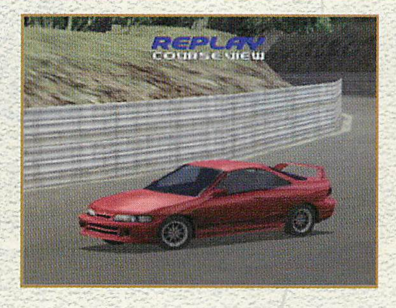
La Dreamcast se dévoile

Malgré l'absence d'une superbe intro en images de synthèse, ce Sega GT ne laisse pas le moins du monde indifférent le joueur avide d'une 3D enfin aboutie. Pourtant, il y avait légitimement de quoi s'inquiéter après la désastreuse adaptation de Sega Rally 2 sur Dreamcast (surtout la fameuse version européenne). Ralentissements, bugs graphiques, brouillard gênant, tous les symptômes d'un titre dont la sortie fût avancée dans un but purement commercial. Pourtant, ceux qui pensaient Sega incapable de tirer une leçon de cette énorme bourde ne se doutaient sûrement pas de la qualité de Sega GT. Il m'est en effet impossible de vous parler de ce petit bijou en n'insistant pas une nouvelle fois sur son extrême qualité technique. Visuellement accrocheur, Sega GT dispose d'effets spéciaux assez impressionnants comme un étonnant jeu de lumières où les reflets du soleil sont parfaitement restitués et de nombreux effets de transparence sur les différents bolides. Les décors sont variés, colorés et témoignent d'un évident souci de réalisme de la part des programmeurs. Il faut

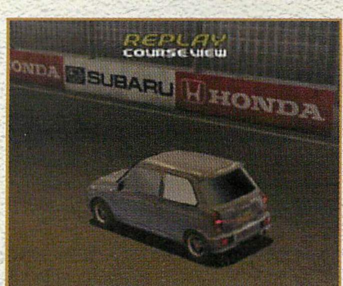


Les sponsors vous permettront d'augmenter considérablement vos gains après une victoire.



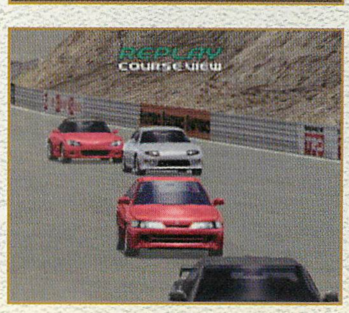


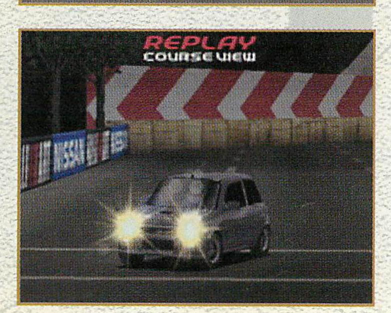












Mieux qu'à la télé !

Difficile de passer après Gran Turismo dans le domaine des replays. Et pourtant, Sega GT n'a vraiment pas à rougir sur ce point. L'occasion d'admirer les superbes effets visuels du jeu et les carrosseries parfaitement modélisées des différents bolides. Vous aurez bien sûr la possibilité de les enregistrer pour les montrer à vos amis (c'est pas beau de crâner !). Il suffit ensuite de comparer les replays de Sega Rally 2 et ceux de Sega GT pour se rendre compte de l'évolution incroyable qui peut exister entre les premiers jeux Dreamcast et la nouvelle génération.


Un passage qui rappelle énormément le MS-R de Bizarre Creations.

voir les petits ventilateurs présents dans certains tunnels pour le croire. Et ne pensez pas trouver le plus petit ralentissement ou bug d'affichage au cours des différentes compétitions, ce serait faire une grossière erreur ! Du côté de l'animation, notre brave Tuco a été franchement déçu par une vitesse par trop mollassonne des premières voitures (voilà ce qui arrive lorsque l'on fait ne fait qu'effleurer la surface d'un jeu !). Pourtant, il suffit de participer aux multiples tournois du mode Championship pour commencer à transpirer à grosses gouttes dès qu'un virage par trop vicieux pointe le bout de son nez. Indéniablement, jouer à ce Sega GT sur un grand écran est un véritable régal pour les sens.







Un tour à l'auto-école

Dans le mode championnat, vous devrez passer plusieurs licences pour pouvoir participer aux différentes compétitions. Chacune d'elles se décompose en une douzaine d'épreuves. Une seule épreuve réussie suffit à acquérir la précieuse licence. Pourtant, les experts n'auront de cesse de terminer toutes les épreuves, prolongeant une fois de plus une durée de vie déjà fort longue.

Certains auraient aimé que ces fameux permis se déroulent comme dans Gran Turismo, mais les autres découvriront un système ingénieux permettant de s'exercer sur un grand nombre de circuits. Faites chauffer la gomme !

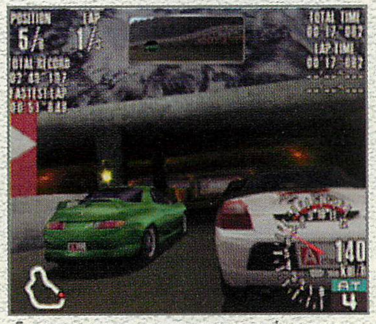
Un commencement d'une extrême délicatesse

Bien débuter un jeu est au moins aussi important que de prendre son petit déjeuner le matin avant de partir pour une longue journée de boulot. Ainsi, me voici prêt à aborder les trois niveaux de difficulté du mode Single Race (l'équivalent du CD Arcade de Gran Turismo 2) et les 12 différentes courses imposées par les programmeurs. Comme d'habitude, on nous propose d'effectuer un tour de circuit pour déterminer la place de notre caisse sur la grille de départ (moi, je suis un fanatique de la pole position !). Ah, avant toute chose, n'oublions pas de choisir entre une transmission manuelle et une automatique ! Ensuite, on détermine le niveau d'adhérence de la voiture à la manière de Ridge Racer 4.

En Grip, le frein à main se révèle l'arme ultime puisque votre caisse ne peut virtuellement pas déraper autrement. En Drift, c'est tout l'opposé ; seule une parfaite maîtrise du dérapage vous permettra d'aborder sereinement les différentes courbes d'un parcours. Malheureusement, si on apprécie d'emblée la prise en main particulièrement instinctive de ce système, il n'en demeure pas moins que la vitesse d'animation de ce Single Race n'est pas vraiment au top (normal, les caisses dont on dispose à ce moment du jeu sont peu nombreuses et pas des meilleures). Après ça, il m'est difficile de critiquer les propos d'El Tuco. Mais, et vous vous en doutez si vous avez bien lu mon texte, tout ceci ne reflète absolument pas le véritable intérêt de Sega GT.

The world is perfect

Après avoir bouclé en à peine


En vie interne, on a vraiment l'impression d'être plongé en pleine course.

Jouer seul, c'est bien !

Pour bien débuter dans Sega GT, il vaut mieux commencer par le mode Single Race. Ce dernier s'apparente au mode Arcade des Gran Turismo de Sony. Ce mode est composé de trois niveaux de difficulté : le niveau Easy (avec trois courses), le niveau Medium (avec quatre courses) et le niveau Hard (avec cinq courses). Comme vous pouvez le constater, il manque quatre circuits, deux tracés et le mode Reverse. Normal, tout ceci n'est accessible que dans le mode championnat. De quoi vous motiver pour terminer Sega GT à 100% (vous en avez pour un moment !).









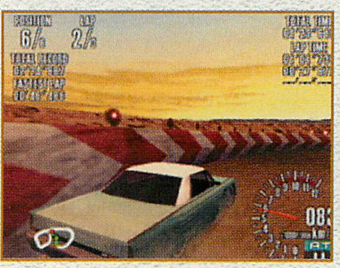


ENGAGEZ-VOUS, VOUS VERREZ DU PAYS

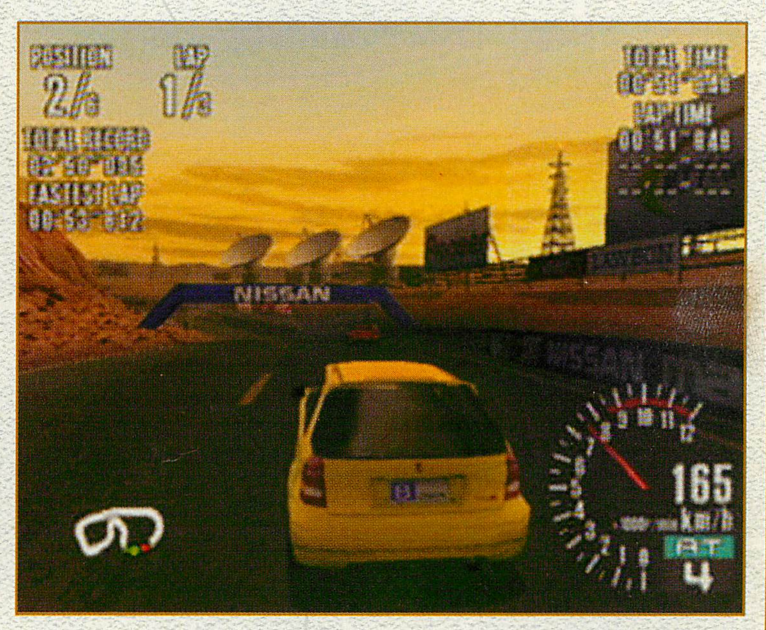
Il faut bien reconnaître qu'on attendait un plus grand nombre de circuits pour ce fabuleux Sega GT. Avec 12 circuits, 2 pistes de dragster et la possibilité de jouer en reverse sur tous les tracés, vous ne devriez cependant pas vous ennuyer. A la rédaction, nos préférences vont aux circuits de nuit dans la ville (pour Seba et moi), aux pistes de dragster (pour notre malheureux El Tuco) et au Solid Circuit (pour notre rédacteur en chef adoré). Ils sont tous admirablement bien modélisés et possèdent différentes courbes dangereuses qui vous mettront les nerfs à vif.











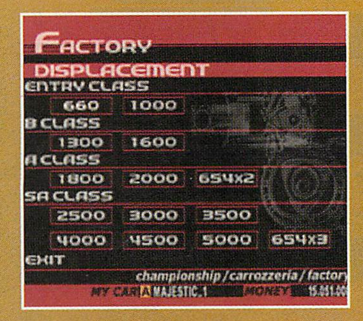
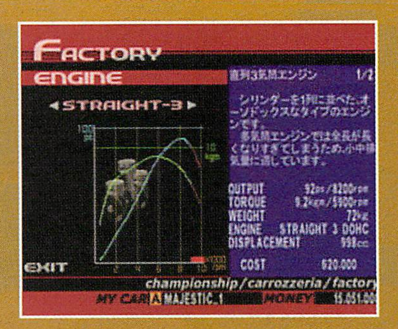
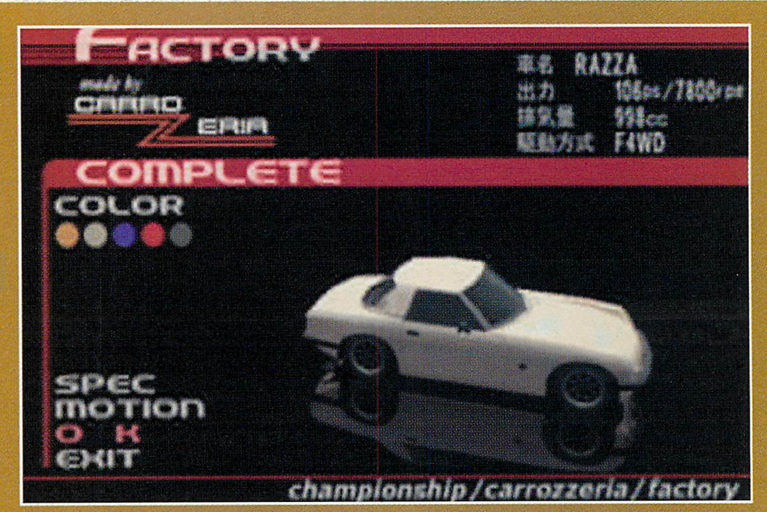
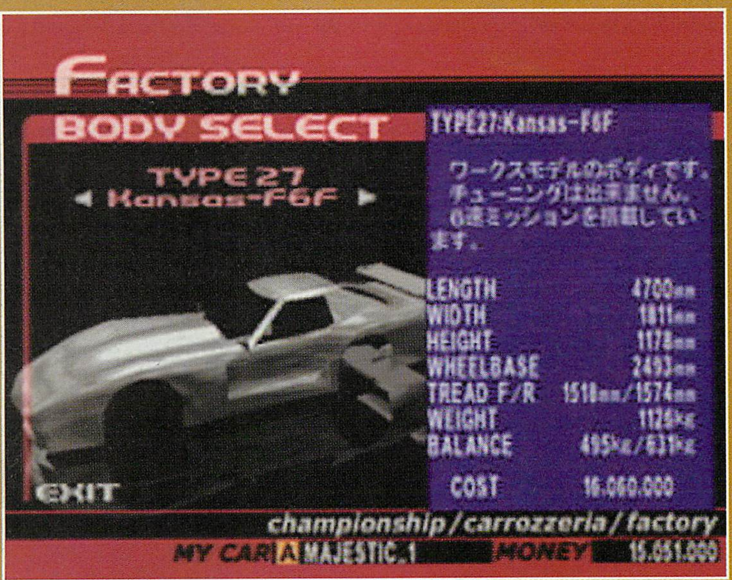
quelques heures le mode Single Race, je me décide à plonger au coeur de l'action, celle d'un championnat dont la longévité n'a d'égale que celle du dernier des Gran Turismo. Comme dans ce dernier, vous devrez passer plusieurs permis en vue d'une participation prochaine aux courses officielles. Ces permis (une demi-douzaine au total) disposent chacun d'une dizaine d'épreuves. Malheureusement, la réussite d'une seule de ces épreuves suffit à repartir avec le précieux permis en poche. Enfin, au moins, il vous permet ensuite de vous lancer dans la compétition. Outres les courses officielles nécessitant le respect de différentes règles (la puissance de la voiture, sa classe, ses options...), on a accès aux Event Races, des tournois sponsorisés par plusieurs grandes marques comme McDonald, Ana et diverses sociétés japonaises. Ne croyez pas un seul instant que ces sponsors soient là pour faire de la figuration. Ainsi, à chaque fois que vous gagnez un tournoi, vous gagnez un sponsor qui vous gratifie d'une prime supplémentaire à chaque victoire. Un système ingénieux qui permet au joueur de se sentir rapidement impliqué. D'autant que vous aurez besoin de beaucoup d'argent pour vous acheter les voitures indispensables (un pilote à pied, ça fait négligé !). Cet argent pourra d'ailleurs aussi vous servir à la construction ou à la customisation de votre bolide. Pour le Tuning, les possibilités de réglages sont très nom-

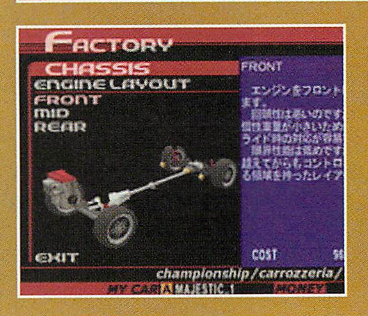
CAR DEALER
SUZUKI Cappuccino
車名 カプチーノ
出力 64ps/6500rpm
排気量 658cc
駆動方式 FR
NEXT>
E Cappuccino 780.000
E BEAT 598.000
E AZ-1 845.000
B GEMINI C/C 300.000
B SPRINTER TRUENO GTV (AE86) 650.000
B SPRINTER TRUENO GT APEX (AE86) 700.000
B COROLLA LEVIN GTV (AE86) 650.000
SELL
EXIT
championship/car dealer/used car
MY CAR A MAJESTIC_1 MONEY 15.051.000

Pour commencer le championnat, vous devrez acheter une voiture d'occasion chez votre revendeur préféré.



Mieux vaut prendre un bon départ pour espérer gagner la course.


DEVENEZ CONSTRUCTEUR

L'énorme plus de Sega GT par rapport aux deux Gran Turismo de la PlayStation, c'est son option Factory. Accessible dans le mode championnat, cette option vous permettra de construire un fabuleux bolide. Au départ, vous devez choisir une carrosserie (elles deviennent plus nombreuses en remportant divers tournois). Ensuite vient la motorisation, la position du moteur sur le châssis et la couleur de la carrosserie. Attention, si l'usine peut vous permettre de créer des voitures ressemblant à des modèles connus (Porsche, Ferrari...), elles vous coûteront un maximum d'argent. De plus, vous serez obligés de gagner les Works Cups pour obtenir des niveaux de puissance plus élevés pour votre moteur.


On retrouve avec plaisir la NSX, une des meilleures caisses du premier Gran Turismo.

breuses, mais pas aussi réalistes que dans un Gran Turismo (dixit El Tuco). N'hésitez à faire un tour à l'usine (d'autant que ce mode n'existe pas dans le hit de Sony), vous pourrez ainsi, moyennant une somme rondelette, obtenir des véhicules aux carrosseries particulièrement intéressantes (elles ressemblent à celles de plusieurs grandes marques comme Porsche, Lamborghini, Rover, TVR, BMW, GT 1...). Une manière comme une autre de proposer des voitures européennes sans en posséder les licences. A noter que chaque constructeur propose des compétitions permettant de monter de classe et d'accéder à des carrosseries de plus en plus belles. Comme vous pouvez le constater, ce mode Championship est radicalement différent du Single Race. Même la conduite n'est pas comparable et se révèle infiniment plus technique. Les pros du paddle vont se régaler.



IL Y A EL TUCO, ET IL Y A LES AUTRES

Inattaquable d'un point de vue purement technique (on est bien loin des pixels, bugs et autres surfaces flottantes de Gran Turismo 2), Sega GT semble déchaîner les passions. Les puristes, ceux qui ne supportent pas qu'il puisse manquer un seul écrou sur un enjoliveur, détesteront probablement la conduite pas assez réaliste des bolides (pourtant, il faut bien reconnaître que la gestion des sus-

















PAS DE LICENCE ?

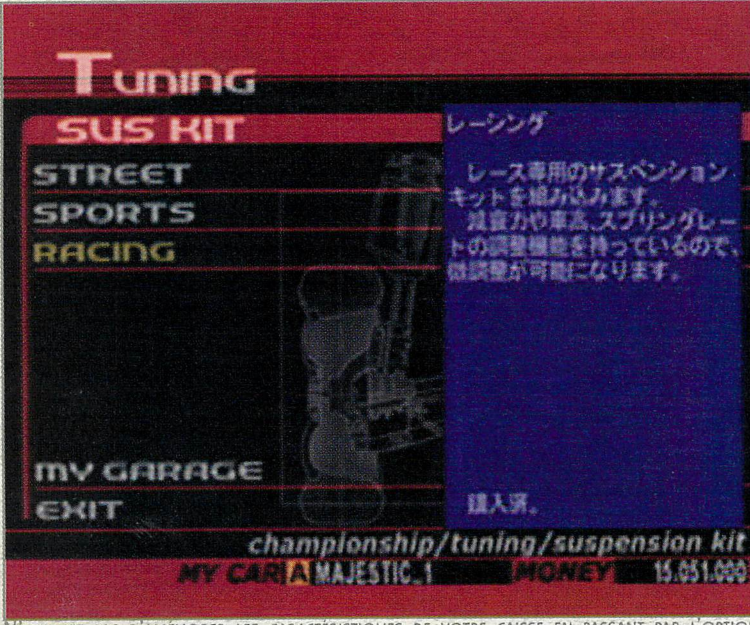
Les amateurs de Gran Turismo auront sûrement noté que Sega GT ne dispose que de licences japonaises pour les véhicules. S'il est assez agréable de conduire des Subaru, Honda ou Toyota dans des circuits urbains assez proches d'aspect des rues d'un Tokyo surpeuplé, on aurait bien aimé profiter de quelques caisses européennes. Heureusement, grâce au mode Factory présent dans le championnat, vous pourrez construire des bolides possédant des carrosseries assez connues (Porsche, TVR, Ferrari, Lamborghini, Rover, GT 1, Pontiac...). La ressemblance est flagrante et c'est tout bénéfice pour les heureux possesseurs de Sega GT.



De nuit, on a tendance à perdre tous ses repères.



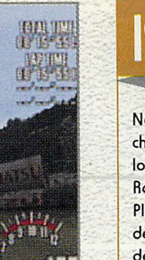
Cette espèce de Peugeot 106 se contrôle aussi bien qu'une savonnette !



N'oubliez pas d'améliorer les caractéristiques de votre caisse en passant par l'option Tuning.

pensions est remarquable et que l'aspiration fonctionne à merveille) et certains chocs pas très catholiques (ce qui est vrai dès que l'on accroche un adversaire sur le côté). Les joueurs avides de sensations, ceux qui se sont régalés sur les Sega Rally, les Daytona USA ou les Ridge Racer, ne pourront manquer l'occasion unique de posséder dans leur collection le meilleur jeu de course toutes consoles confondues (et vous noterez que je n'ai pas dit : «simulation»!). Pour moi, pas de demi-mesure : «tous à vos pads !»

Neo Alex

avis

Sega GT propose un habile compromis entre la simulation automobile à la Gran Turismo et le jeu d'arcade à la Ridge Racer. Techniquement irréprochable et bénéficiant d'une excellente durée de vie, il devrait faire le bonheur des amateurs de jeux de course. On regrettera toutefois une légère impression de bâclé à certains moments (choix des véhicules, collisions irréalistes entre les voitures...). Mais n'y voyez rien de rédhibitoire. Sega GT est un must !

Vincent

19 Graphismes

Ne cherchez pas plus loin, en attendant les Ridge Racer et autres Gran Turismo sur PlayStation 2, Sega GT est le plus beau des jeux de courses. Les textures sont très détaillées et les différents bolides parfaitement modélisés. L'éditeur a réussi un vrai tour de force.

17 Animation

Bien qu'un peu lente dans le mode Single Race, elle est absolument irréprochable sur l'ensemble du jeu. Vous ne verrez pas l'ombre d'un bug d'affichage, pas une trace de clipping et des collisions quasiment parfaites (lorsqu'on n'insiste pas trop sur ce dernier point). Un véritable tour de force pour une console qui en avait grandement besoin.

15 Son

Si les bruitages collent parfaitement à l'action (comprenez par là que le son du moteur est très réaliste), les musiques ne devraient pas plaire à tout le monde. Pourtant, elles sont empruntées à Ridge Racer 4 et au premier Gran Turismo (version japonaise !) sur le plan du style. Vous évoluerez donc en terrain de connaissance.

17 Jouabilité

C'est simple, la prise en main est le parfait compromis entre les freinages ultra-précis de Gran Turismo 2 et les dérapages frénétiques de Ridge Racer 4. Les fanatiques de simulation pointue seront forcément un peu déçus, mais les pro de l'arcade (à moins que ce ne soit dans l'autre sens !) passeront un bon moment. La difficulté s'avère plutôt bien dosée.

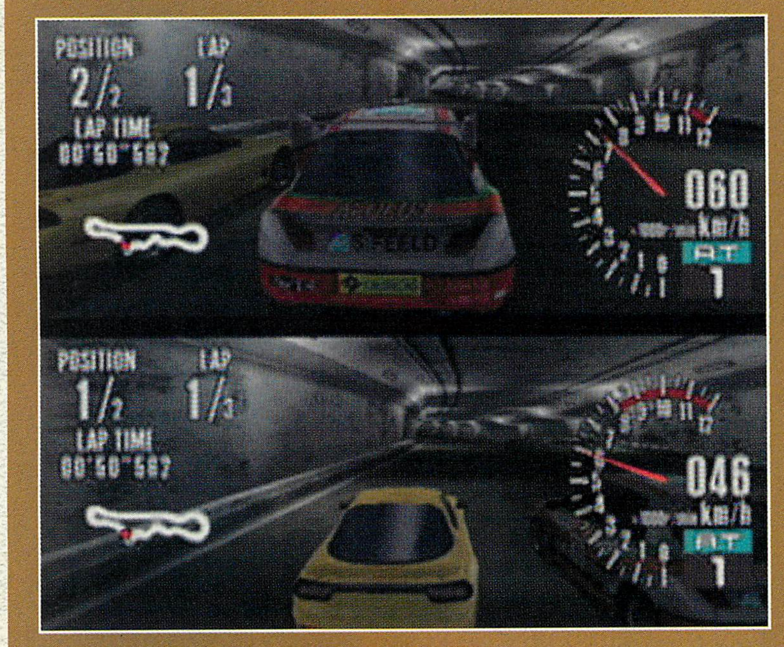
18 Intérêt

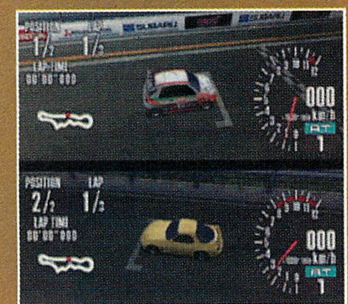
Pas de souci, les nombreux modes de jeu, la douzaine de circuits et les quelque 200 voitures ne vous laisseront pas de répit avant plusieurs semaines. Vous pourrez construire vos voitures, battre des records, jouer à deux... du tout bon, j'vous dis !

En Conclusion

Si vous cherchez un bon jeu de caisses sur Dreamcast, vous venez de le trouver ! Sega GT est sûrement le meilleur jeu testé ce mois-ci. Un vrai must !

95%









Un duel fratricide

Lorsqu'on décide d'acheter un jeu de course, on s'inquiète toujours de savoir si un mode multijoueur sera intégré. Dans Sega GT, vous pourrez au moins parcourir la totalité des pistes à deux. Un écran splitté horizontalement partage alors l'écran en réduisant légèrement le champ de vision des joueurs à l'aide d'un petit brouillard tout droit sorti des meilleurs titres de la Nintendo 64. Rassurez-vous, l'animation reste fluide et rapide. Cela dit, je vous conseille de posséder un téléviseur grand écran pour en apprécier pleinement tout l'intérêt.



Super Magnetic NiuNiu

Quel plaisir parfois, après des heures de castagne sanglante dans House of the Dead, ou de recherches angoissantes et bien répugnantes elles aussi aux commandes d'un héros de Resident Evil, que de trouver un hâvre de paix aux couleurs pastel et d'y passer quelques heures. Avec un jeu comme Supermagnetic Niu Niu par exemple. Oh, il y a bien quelques méchants dans ce jeu-là aussi, mais ils jouent la comédie, ils ont un bon fond. Pas de quoi se fouetter le Niu Niu (ne cherchez pas, c'est une expression que je viens d'inventer), mais un petit détour par le Pao Pao Park pourra vous détendre.

Fiche Technique

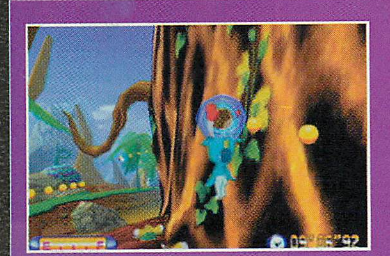
Editeur :	Sega
Concepteur :	Genki
Type :	plate-forme 3D
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (japon)


La vue est plus sympa avec un peu d'altitude.

Import Dans Supermagnetic Niu Niu, il y a Super, magnetic, et Niu Niu. Autant dire tout de suite que l'aspect «super» de ce jeu ne nous a pas paru évident. Le côté «magnetic» est quant à lui déjà beaucoup plus visible, voire même inévitable au bout de quelques secondes aux commandes du héros de cette histoire nipponne ni palpitante, mais le caractère «Niu Niu» est sans aucun doute celui qui nous aura le plus interpellé. C'est l'équipe Genki, qui avait adapté Virtua Fighter 3 sur Dreamcast, qui est à l'origine de Supermagnetic Niu Niu. Ces développeurs nous avaient par ailleurs déjà proposé Tokyo Xtreme Racer, un jeu de course, comme vous l'aviez deviné. Ici, rien à voir avec une course. Il s'agit en effet plutôt d'un jeu de plates-formes 3D à la Crash Bandicoot dont l'action est donc totalement linéaire. Dans Supermagnetic Niu Niu, vous incarnez un super-héros doté de pouvoirs magnétiques. Cela tombe bien ! Car si tout allait jusqu'alors pour le mieux dans le meilleur des parcs d'attractions, le Pao Pao Park, la famille Pinko dirigée par un parrain de la mafia âgé de tout au plus 8 mois s'en est emparé et y sème comme qui dirait un boxon incroyable.

Un héros très attractif

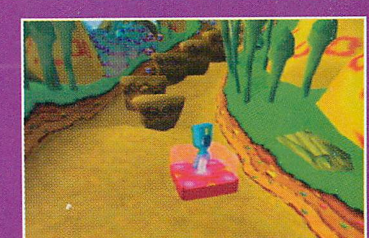
Or, ce parc a la particularité de contenir un grand nombre d'attractions fondées sur le magnétisme. De plus, depuis que les Pinko s'en sont emparés, ils y ont installé de nombreux pièges magnétiques eux aussi, et les









Le magnétisme NiuNiu

Un système intéressant mais un peu énervant au début quand on n'a pas l'habitude. Pour s'accrocher à certains éléments du décor chargés magnétiquement, il faudra être habile. Les ennemis sont eux aussi chargés positivement et négativement dans ce jeu complètement Niu Niu : attention donc à utiliser vos pouvoirs avec discernement. Il vous faudra donner de petites impulsions magnétiques bien dosées et au bon moment : un petit coup de bleu-positif pour éloigner un méchant bleu (les pôles identiques se repoussent), et un petit coup de rouge (sans abuser toutefois) pour le mettre en boîte.

monstres qui se sont développés dans les environs possèdent le même genre de caractéristiques étranges. Alors qui mieux qu'un héros super magnétique comme vous pourrait s'aventurer dans le Pao Pao Park et y déjouer les pièges tendus par les machiavéliques Pinko ? Certainement personne ! Et il va bien falloir aller déloger le clan Pinko, sinon, la paix et le bonheur ancestral ne régneront plus jamais sur le parc.

Bienvenue à Magnetic Park

Vous partez donc au travers de nombreux niveaux assez variés mais toujours dessinés dans des tons pastel qui peuvent devenir à la longue schtroumpfement lassants. Les jungles où d'énormes champignons de toutes les couleurs se développent, vous allez en bouffer, c'est moi qui vous le dit ! Et je ne vous parle même pas des paradis exotiques, des plages, des petites îles mièvres ou encore des contrées enneigées, car Pao Pao Park est un parc à thèmes et tous ces environnements y sont représentés. Dès ses premiers pas dans le parc, notre ami Niu Niu se voit contraint de mettre à profit ses extraordinaires propriétés magnétiques afin de sauter en actionnant des trampolines, bien évidemment magnétisés. Pour récupérer les pièces, fruits, masques (qui valent une vie) et diverses options, il doit de la même manière utiliser ses facultés particulières. En appuyant sur le bouton adéquat, Niu Niu a la possibilité de décharger un champ magnétique positif ou négatif plus ou moins puissant selon la pression. Selon la charge des éléments du décor qui l'entourent, mais aussi des ennemis qu'il rencontre et des mécanismes qu'il doit actionner, ses «actions magnétiques» auront des conséquences différentes. Ainsi, sur le fameux trampoline évoqué plus









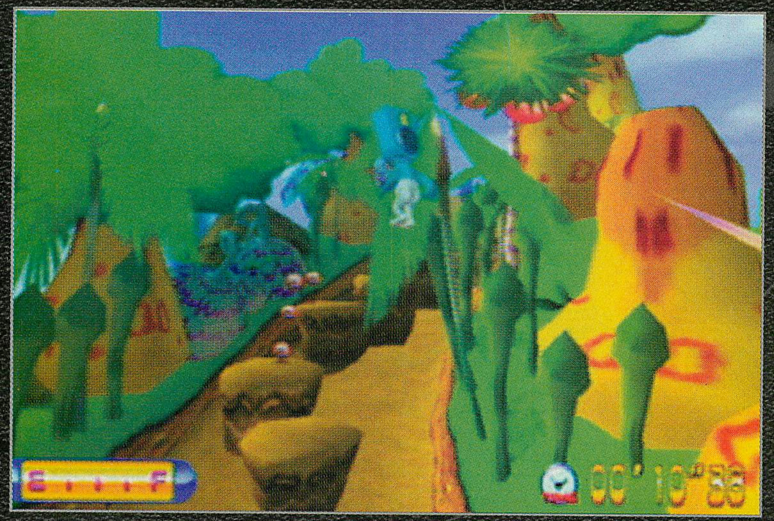
Un jeu qui s'cool

Bon, certains passages de Supermagnetic Niu Niu relèvent un peu le niveau de l'ensemble. C'est le cas des séances de glissade sur la neige de certains niveaux. Peut-être est-ce parce que l'action gagne enfin à ces moments-là en rapidité. En tous les cas c'est très marrant de glisser sur le ventre de cette manière. Certes, ces séquences ne sont pas aussi palpitantes que les jeux dédiés spécialement à la glisse, mais cela met un peu de distraction sur le long chemin ennuyeux que suit notre Super-héros magnétique dans ce parc d'attractions démoniaque.










Niu Niu virevolte au gré de ses décharges magnétiques.



Ah, enfin le checkpoint ! J'en avais marre de toujours refaire le même parcours et de me planter juste avant.







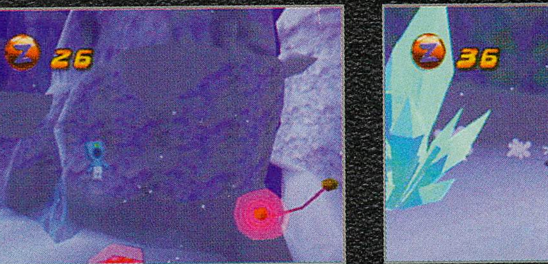




PAUVRE NIUNIU

Oh ! Le pov'Niu Niu ! Ce n'est déjà pas très amusant d'avoir une tête en forme d'aimant ou de prise de courant et d'être sujet à ce point à l'électricité statique, alors si en plus on est dirigé par un joueur qui fait tout pour vous martyriser... Niu Niu se trouve très souvent en bien mauvaise posture. Comme vous le voyez, notre testeur l'ayant conduit dans des situations des plus inextricables, il aurait besoin d'une âme charitable et de quelqu'un de plus habile pour le tirer de là. Alors n'hésitez pas : unissez-vous, sauvez Niu Niu ! (Envoyez vos dons à «LE Joker», opération Niu Niu, 69 rue de Dreamzone, Dreamville, je transmettrai...)

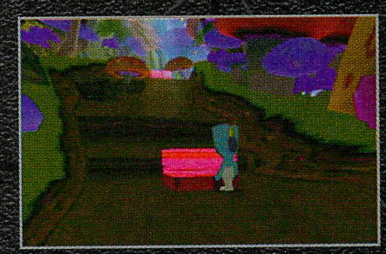
haut, celui-ci étant chargé négativement, une charge négative aura pour conséquence de le projeter dans les airs grâce à cette loi physique qui dit que les pôles opposés s'attirent et que les pôles identiques se repoussent. De la même manière, lorsque vous attaquez un ennemi avec une charge magnétique positive, il est attiré vers vous s'il est chargé négativement. Vous en faites alors le prisonnier d'une caisse qui peut devenir un projectile fort utile pour se débarrasser de certains obstacles. A vous de jouer et d'utiliser ces particularités avec habileté. L'une des premières fonctions du paddle que vous utiliserez est certainement «courir». La démarche trop lente de Niu Niu ayant tôt fait de vous ennuyer. Pour courir, il faut appuyer sur une gâchette, mais il est évidemment possible de reconfigurer tous les boutons du paddle afin de les adapter à votre style de Niuniusités. On apprécie aussi la possibilité de sauvegarder sa progression grâce au Puru Puru Pack, et le vibreur fait agréablement son office lorsque l'on percute un obstacle, que l'on tombe ou qu'un monstre vous fait part de son hostilité en vous frappant sauvagement.



NIUNIU ? CE N'EST VRAIMENT QUE POUR LES ENFANTS

En définitive, une production certes assez originale pour certains des principes de jeu, qui est de surcroît bien réalisée et animée en 60 images par seconde (ce qui ne rythme malheureusement pas l'action pour autant), mais l'ensemble est assez moyen et trop peu excitant pour satisfaire l'amateur de plates-formes adulte. Les enfants apprécieront mieux.









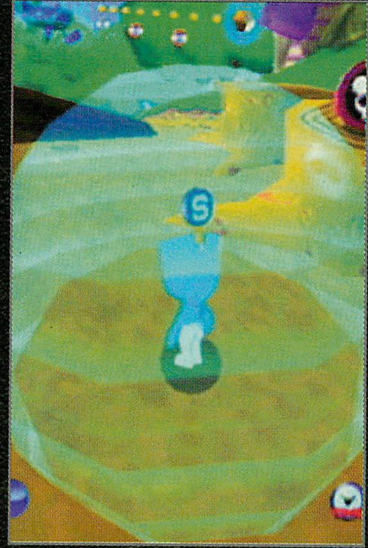
Le bout de la «liane» est chargé positivement. Pour l'attraper et franchir la crevasse, il faut donc lâcher une petite décharge négative.



Un monde idyllique, vraiment. Les effets sur l'eau sont superbes.



C'est un long chemin semé d'embûches que Niu Niu devra parcourir.


Niu Niu vient d'en lâcher un bleu (de champ magnétique bien entendu).

Des monstres à foison

Les monstres sont nombreux dans Supermagnetic Niu Niu. Nombreux et tous plus marrants les uns que les autres. Bah, ce sont des monstres de contes de fées quoi. Pas vraiment effrayants, assez stupides (ils se jettent sur vous sans réfléchir, et sans même essayer de discuter. C'est vrai quoi, on pourrait s'arranger !), et très colorés, comme tout l'environnement du jeu en général d'ailleurs. C'est sans aucun doute un moyen de camouflage... En tous cas, voici une petite galerie monstrueuse pour vous donner un aperçu. «C'est le pays joyeux, des enfants heureux, des monstres gentils, oui c'est Supermagnetic Niu Niu» (folklore breton).



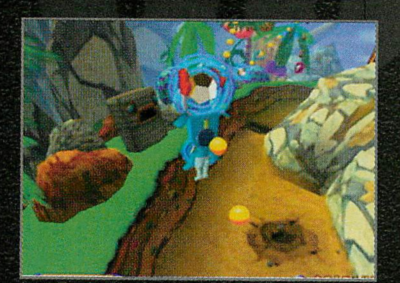










18 Graphismes

Si tous ces tons pastel ne vous donnent pas trop la nausée, vous pourrez apprécier la qualité et la finesse des décors dans leur ensemble. Les niveaux sont assez variés graphiquement. Sympathique.

17 Animation

L'animation n'a pas grand chose à se reprocher. Tout semble fluide. La caméra est bien gérée : pas de saccade à l'horizon et les séquences de glissade tiennent la route.

14 Son

Si la qualité technique n'est pas à remettre en cause, il faut avouer qu'il n'y a pas de quoi être emballé par les musiques répétitives de Supermagnetic Niu Niu.

15 Jouabilité

C'est jouable, une fois que l'on a pris l'habitude du système de répulsion et d'attirance magnétique, mais l'action est un peu lente à notre goût. Niu Niu ne se déplace pas très rapidement. Un peu mou quoi.

13 Intérêt

On se laisse prendre au jeu, mais l'on n'est pas extasié. L'intérêt du jeu réside surtout dans l'originalité du système magnétique, mais cela ne suffit pas à accrocher le joueur.

En Conclusion

Tout dépend du public. Un petit jeu bien mignon pour les enfants, mais qui est loin de procurer le plaisir d'un Ray Man 2, à tous les niveaux. On peut toutefois s'y attarder si l'on ne possède pas ce dernier. Une réflexion préalable est nécessaire avant l'achat.



NFL 2 K



Dans le domaine sportif, la Dreamcast se défend remarquablement bien. Entre la boxe (Ready 2 Rumble), le football (Virtua Striker 2000, UEFA Striker), le basket (NBA Showtime, NBA 2K), la glisse (Snow Surfers) ou le football américain (NFL Blitz 2000 et NFL Quarterback Club 2000), on a que l'embarras du choix. Et pourtant, Sega n'hésite pas à nous proposer aujourd'hui un nouveau jeu de football américain qui s'annonce comme la nouvelle référence du genre. Et croyez-moi, la réputation qu'il s'est forgée aux Etats-Unis est loin d'être usurpée !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon et US)



Mais non, ce n'est pas de ta faute !

Import Avec le football américain sur console, rien n'est simple. Soit vous n'aimez pas le genre, soit vous aimez NFL Blitz. Ce dernier est certainement le seul titre de sa catégorie à avoir rencontré du succès ailleurs qu'aux Etats-Unis. Pourquoi ? Simplement grâce à sa prise en main exemplaire et son action typiquement arcade. Notre sympathique Tuco me rétorquera que NFL Quarterback Club 2000 était tout de même une superbe simulation, moi je sais que j'ai eu beaucoup de mal à ne pas m'endormir en y effectuant quelques matchs. C'est dire si j'attendais fébrilement la sortie de NFL 2K. Pourtant, ce test était mal engagé puisqu'il nous aura tout de même fallu presque trois mois pour en récupérer un exemplaire (normal, vu son énorme succès aux Etats-Unis) et pour l'intégrer dans les pages de Dreamzone. Mais ce n'est pas grave, aujourd'hui, je peux me rattraper. The show must go on !

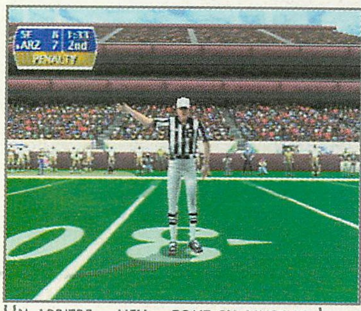
Un sport très particulier

Bon, je ne vais tout de même pas revenir sur les différentes règles qui régissent le football américain puisque je l'avais déjà doublement fait dans le test de NFL Blitz 2000 (pensez à ressortir votre Dreamzone N°7). Au départ, NFL 2K propose plusieurs modes comme le match exhibition, le championnat ou la customisation (voir le texte : "C'est moi le patron !"). Dans les options, vous aurez la possibilité de régler différents paramètres comme le temps

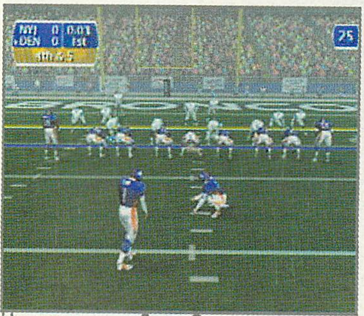
avis

Les jeux de sport de Sega estampillés 2K sont décidément de très bonne facture ! Après un NBA 2K fabuleux, voici un NFL 2K qui est la meilleure simulation de foot américain du moment sur la Dreamcast. Attention, j'ai dit simulation et non arcade (ex : NFL Blitz). Graphismes somptueux, animation exemplaire et maniabilité exempte de tout reproche du moment que l'on connaît les règles sont les principales caractéristiques de ce jeu. Encore un hit pour la Dreamcast !

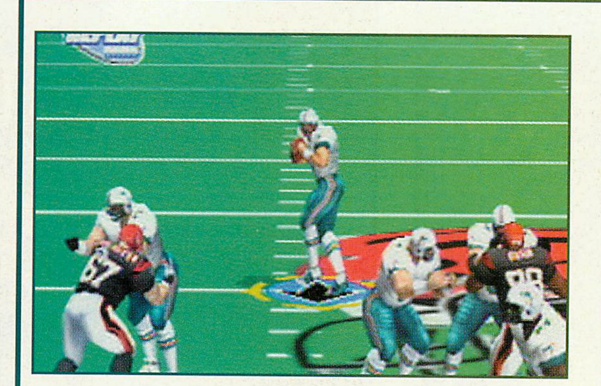
Seba

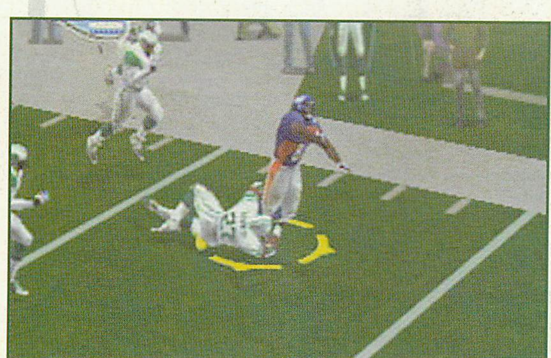


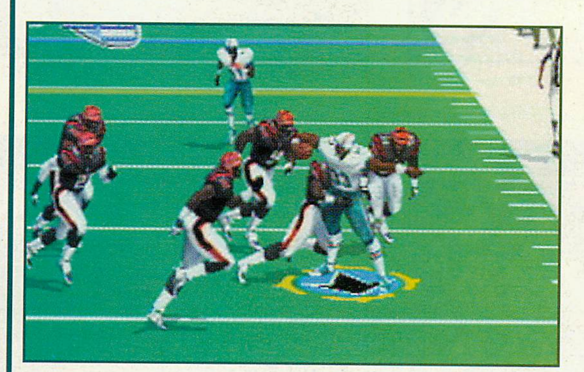
Un arbitre... heu... tout en muscles !

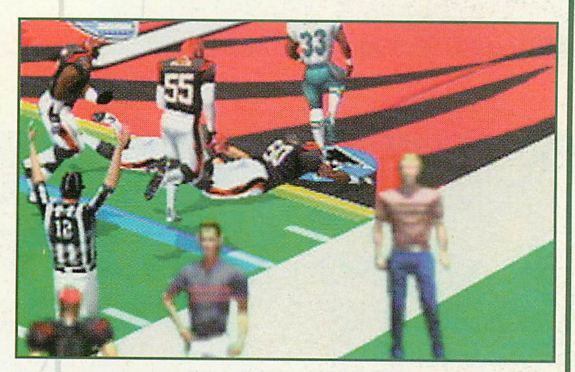


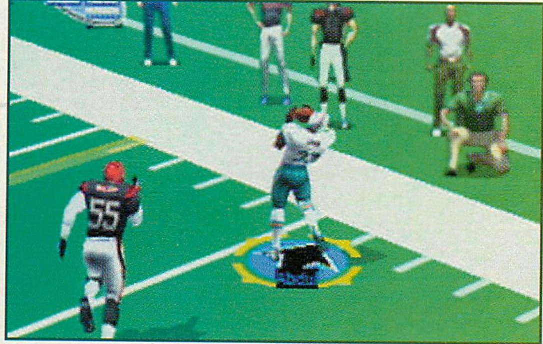
Un magnifique Field Goal sous la pluie et je prends l'avantage à la marque.

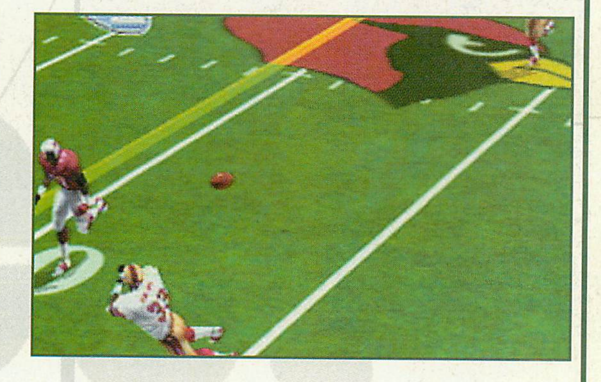














Just do it !

Comme dans les meilleurs reportages sportifs américains, comme les plus belles pubs de Nike, le replay de NFL 2K est un hymne à la victoire. Nos amateurs d'hamburgers ne sauraient se passer de ce type de gadget pour revoir à loisir les actions les plus folles et violentes du match. Avec un moteur aussi puissant que celui de NFL 2K, on assiste au meilleur du football américain. Passes d'une précision dialolique, courses dantesques sur plus de 60 yards, vous allez en prendre plein les mirettes. A vous de jouer !

(soleil, pluie, vent, neige), le moment (jour ou nuit), la durée de chaque quart-temps... Bref, les puristes y retrouveront une richesse au moins aussi grande que celle d'un NFL Quarterback Club 2000, la complexité en moins. Vous n'aurez que très rarement l'occasion de râler contre l'interface tant cette dernière se révèle intuitive.

DES MATCHS DIGNES DE CANAL

Si Tuco s'était extasié devant la beauté de NFL Quarterback Club 2000 comme un enfant de cinq ans devant sa première sucette, c'est parce qu'il n'avait pas encore joué à NFL 2K. Techniquement, le dernier né de Sega est une pure merveille qui surpasse de très loin toute concurrence. Il faut le voir pour le croire ! Bien que moins rapides que dans NFL Blitz, les actions s'enchaînent merveilleusement et on assiste ensuite, ébahis, à des replays dignes de la télévision. Il ne manque que les spots de publicité pour que l'immersion soit totale. Jamais un jeu de ce genre ne se sera montré aussi réaliste. Et pourtant, ce n'est pas sa seule qualité...

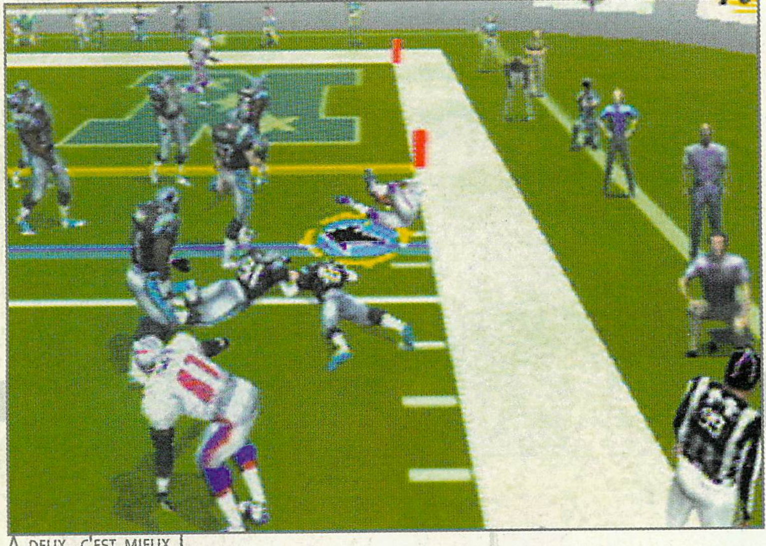


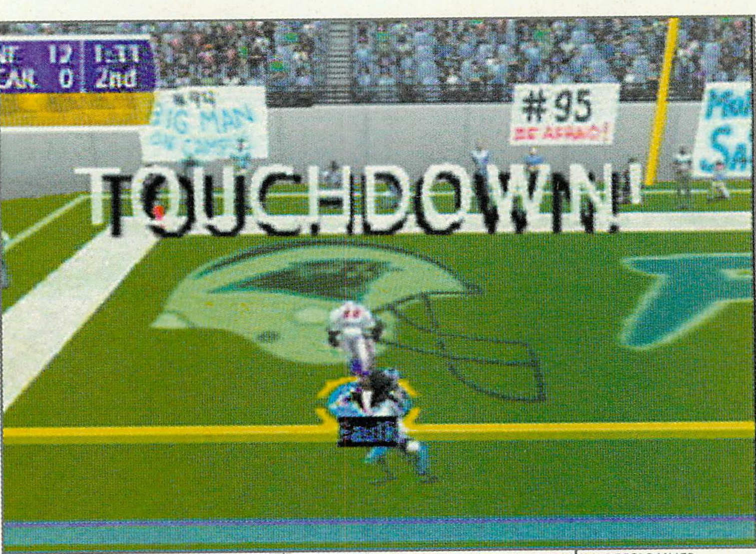
Une petite danse de la victoire ?

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE FUN

Le réalisme de NFL 2K ne m'a pas empêché de m'éclater à fond. La prise en main s'avérant excellente (en fait, elle n'est pas loin d'être aussi bonne que celle d'un NFL Blitz 2000), on accumule les actions spectaculaires sans avoir besoin de trois mains. Trois boutons suffisent amplement à réaliser la majorité des combinaisons. Le bouton X permet d'effectuer une passe ou de sacker un adversaire, la gâchette de droite permet de courir et celle de gauche d'esquiver ou de pousser les joueurs les plus proches. Rien de bien compliqué. Vous l'aurez compris, ce NFL 2K reprend toutes les qualités de NFL Blitz et de NFL Quarterback Club pour un maximum de plaisir. Un titre exceptionnel !

Neo Alex

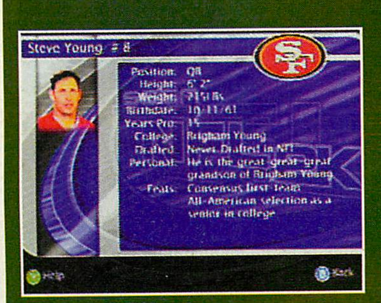

À deux, c'est mieux !

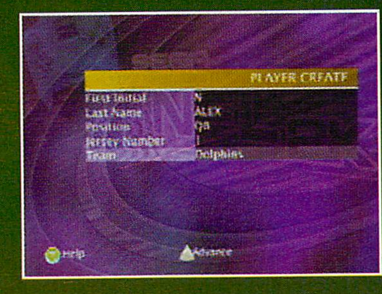


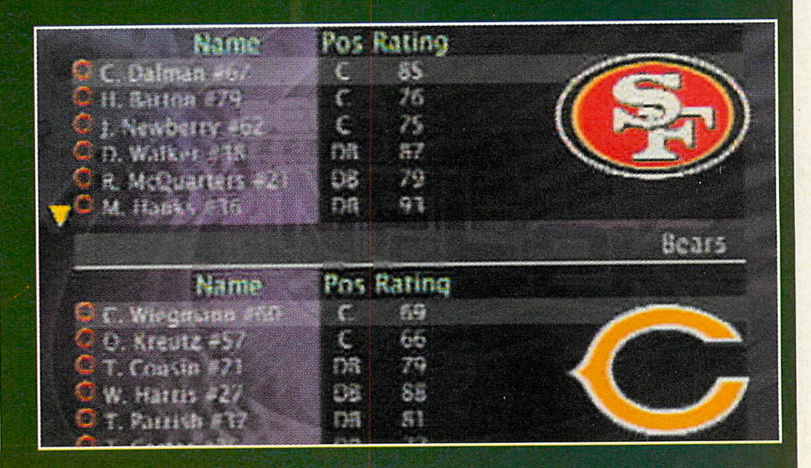
Franchement, il y a des jours où je trouve encore le moyen de m'impressionner.

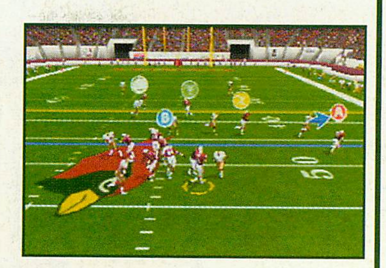
C'EST MOI LE PATRON !

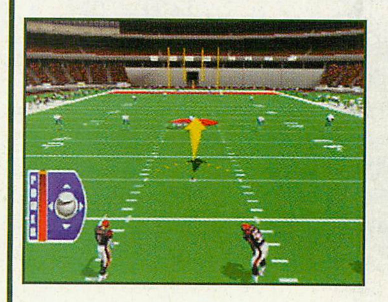
L'avantage avec un jeu aussi complet que NFL 2K, c'est de pouvoir créer sa propre équipe, joueur par joueur. De leur puissance à leur vitesse, en passant par leur aspect physique et leurs différentes qualités, tout est paramétrable. Si cela ne vous convient pas, vous pourrez toujours acheter ou vendre des joueurs dans le but d'obtenir "une équipe de rêve". Pas d'inquiétude, les menus sont suffisamment clairs pour que même un novice ne puisse pas s'énerver et balancer sa console par la fenêtre. Après ça, vous ne devriez avoir aucun mal à vous prendre pour un vrai coach américain (la casquette et les soucis en moins !).

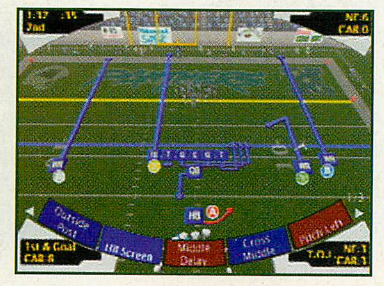








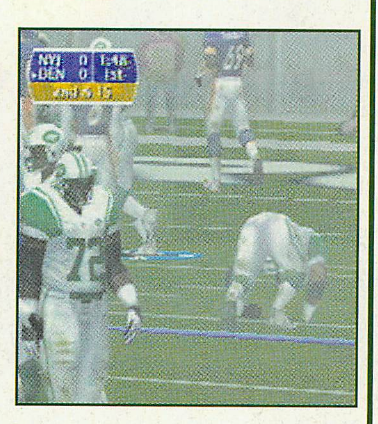


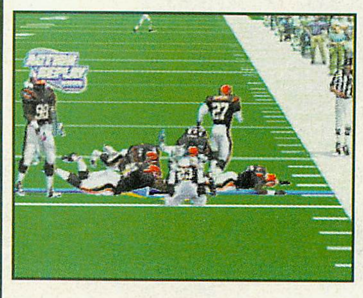


UN GRAND STRATÈGE

Jouer comme un bourrin (une tactique que privilégie El Tuco lorsqu'il teste un jeu de sport) ne suffit pas à gagner un match au football américain. Pour avancer efficacement dans le camp adverse comme pour défendre vigoureusement votre partie de terrain, vous disposez de nombreuses tactiques. Au début, cela peut sembler un brin compliqué, mais ensuite, c'est de la folie ! Pour envoyer le ballon, une simple pression sur le bouton X en indiquant la bonne direction suffit à accomplir des miracles. Mais pour les pros du pad, il est possible d'adjoindre un bouton à chaque receveur pour une plus grande précision.









C'EST POUR VIDÉO-GAG

Pour peu que vous soyez un amateur de Direstraits, vous savez sûrement que les matchs de football américain donnent souvent droit à un spectacle des plus cocasses. Dans son souci de réalisme, NFL 2K ne fait pas exception à la règle. Dans cette optique, j'ai décidé de vous montrer quelques images qui tendent à prouver que tout brutal qu'il soit, le football américain n'en est pas exempt pour autant d'humour.

17 Graphismes

A part quelques personnages parfois un peu carrés et de petits bugs d'affichage, c'est du tout bon ! Les footballeurs semblent tout droit sortis d'une retransmission télévisée. C'est aussi beau que NBA 2K, bravo Monsieur Sega !



Animation 17

Les gestes les plus simples deviennent grandioses grâce à de magnifiques replays qui permettent de juger pleinement du moteur 3D de NFL 2K. Les attitudes des joueurs sont nombreuses, variées et réalistes. On ne saurait demander plus à une simulation de sport.

18 Son

Les bruitages sont fantastiques (avec une mention toute particulière pour les chocs monumentaux qui parsèment les matchs !) et les commentaires parfaitement appropriés (on est bien loin de ceux proposés dans les jeux de football comme World Wide Soccer 2000).

Jouabilité 16

On pourrait penser que cette simulation se révèle aussi ardue à prendre en main que le fameux NFL Quarterback Club 2000 d'Acclaim, eh bien pas du tout ! Quelques minutes suffisent à rentrer dans le match et à accomplir les actions les plus spectaculaires. Le parfait compromis entre la simplicité d'un NFL Blitz et le réalisme d'un NFL Quarterback Club.



16 Intérêt

Avec le nombre d'équipes présentes dans le jeu et le mode Customize, vous en aurez pour un bout de temps. Ensuite, vous pourrez toujours inviter plusieurs potes pour un tournoi anthologique. Cela dit, si vous n'aimez pas le football américain, vous pouvez toujours passer votre chemin...

En Conclusion

Si vous êtes un amoureux de ce sport si spectaculaire, vous ne pourrez pas laisser passer un aussi bon jeu. En fait, c'est même la nouvelle référence dans ce domaine toutes consoles confondues.

93%

Carrier



Cela faisait déjà un petit bout de temps que nous attendions tous Carrier, le survival horror de Jaleco dont les premières images nous avaient beaucoup plu lors de leur première apparition vers la fin de l'année 98. A l'heure actuelle, seuls les Biohazard Value Plus et surtout Code: Veronica ainsi que D2 valent le coup sur Dreamcast dans le registre de l'aventure horrifique. Comme ce genre de jeu est à la mode, on a vu débarquer bon nombre de softs de ce type tous aussi loupés les uns que les autres. Des exemples ? Senritsu No Bishô, Under Cover, The Ring... Mais Carrier, sans atteindre le niveau de la saga de Capcom, est une agréable surprise. Explications à chaud.

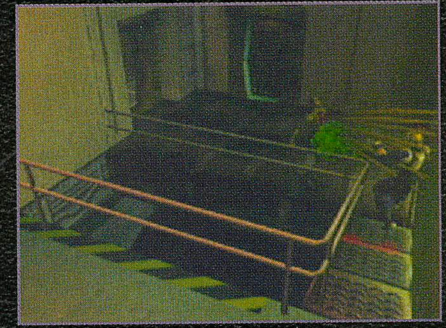
Import Tout commence par une nuit sombre, le ciel chargé de nuages gris et épais, la mer d'un calme étrange. Soudain, un immense porte-avions qui, extérieurement, ne laisse entrevoir aucun signe d'activité, surgit des eaux brumeuses. Un hélicoptère transportant une unité d'intervention émerge du brouillard et se dirige vers le bâtiment. Subitement, les canons antiaériens du vaisseau se mettent à cracher des rafales mortelles en direction de l'hélico. L'engin est touché et s'écrase sur le pont. Après quelques instants, un des passagers se relève. Il est armé, porte une combinaison de combat et un casque émetteur-récepteur. Son nom : Jack Eaglefeather. Celui qui le contrôle : c'est vous.

Classique, mais original

Comme dans tous les survival horror, vous allez évoluer dans un espace certes vaste, mais clos. Comprenez par là que l'action se déroulera dans un seul et même lieu (excepté pour Code : Veronica, mais ça, c'est une autre histoire...). L'originalité de Carrier, c'est justement le lieu dans lequel l'action va se passer. En effet, perdu au beau milieu de la mer, sans pouvoir envoyer de messages de détresse car la radio est H.S., c'est dans un immense porte-avions à plusieurs étages que vous enquêterez sur des manipulations biologiques étranges. Le gouvernement ou l'armée auraient-ils tenté des expériences secrètes qui auraient mal tourné ? Seul l'avenir vous le dira. Le fait de situer l'action dans un bâti-



Ce boss ne résiste pas à mon C-4...


Là, je suis un peu mal barré...


Une ambiance à la Resident Evil 2 pour ce passage.

Fiche Technique

Editeur :	Jaleco
Concepteur :	Jaleco
Type :	survival horror
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

ment maritime est une excellente idée. On ressent véritablement un sentiment d'isolement ; on se sent à l'étroit, prisonnier et constamment sur le qui-vive. Malheureusement, ces sensations ne durent pas.

UN BON JEU, MAIS PAS UN HIT ABSOLU

En effet, il y a peu d'ennemis, tout du moins au premier étage, mais même si leur nombre s'accroît au fur et à mesure, on n'a presque jamais peur car mis à part les ennemis invisibles, on voit les monstres assez tôt pour ne pas flipper. De plus, leur aspect n'est pas très réussi car, à l'instar de Blue Stinger, ce sont essentiellement des militaires qui ont muté. Le seul moment où on ressent de la crainte, c'est quand on manque de munitions et que trois monstres sont à côté de vous. Par contre, le casque qui détecte si un humain est parasité ou non est une excellente trouvaille. Malheureusement, l'animation n'est pas un modèle du genre car elle se permet de ralentir atrocement à certains moments du jeu. Comme souvent, la console charge des données au même moment, c'est encore pire. De plus, la modélisation des personnages est grossière. Cela ressemble à du D2, mais en moins fin. Malgré ces défauts, Carrier est un bon petit jeu qui ne vous posera pas beaucoup de problèmes car les énigmes sont du type : trouver clé-ouvrir porte. Maintenant, de là à dépenser 500 balles, je dis non. Toutefois, il est clair qu'il surpasse allègrement Ring, Senritsu et Under Cover.

Seba



On dirait la gueule du Sarlacc dans Le retour du Jedi !



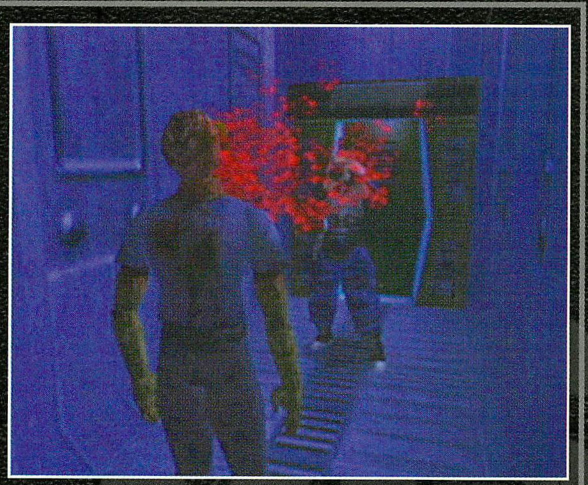


Nicholas Lang est l'officier des communications. Il vous aidera à ouvrir une porte qui bloquera votre progression à un certain moment du jeu.

Robert, le frère de Jack, a comme qui dirait un petit problème...

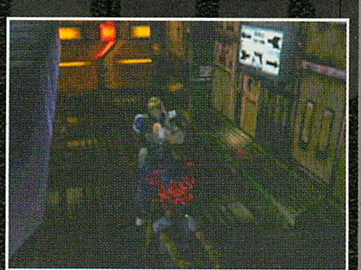
Jack Eaglefeather, une carrière dans le gore !

Il aurait été inconcevable de ne pas faire exploser le corps de ses ennemis dans une immense gerbe de sang ! A ce petit jeu, Jaleco ne s'est pas loupé. A la manière d'une Claire Redfield ou d'un Leon Kennedy, Jack Eaglefeather (ça, c'est du nom de héros !) sait parfaitement loger une balle entre les deux yeux de son adversaire. Vous aurez donc le plaisir de mettre en pièces les têtes de vos ennemis grâce à trois coups de feu.









13 Graphismes

On est loin du fabuleux Code : Veronica, mais ce n'est pas un désastre non plus. Dans tous les cas, c'est plus agréable qu'Under Cover ! Pourtant, bien que ce soit un choix des développeurs dans le but de renforcer le sentiment d'angoisse, je regrette que le jeu soit si sombre. Remarquez, cela sert à cacher les détails qui ne sont pas fantastiques. De plus, ils sont un peu vides. Mais après tout, un porte-avions n'a rien de joyeux.

10 Animation

Argh, les ralentissements ! C'est vraiment pénible et quand ils se produisent alors que vous êtes entouré d'ennemis, vos actions se déclenchent en retard et vous vous faites mordre. Sinon, l'animation des personnages n'a vraiment rien d'extraordinaire. On reste dans le domaine du classique ; à croire que c'est vraiment le moindre souci des programmeurs japonais de jeux d'aventure/action.

14 Son

Des musiques accompagnent l'action quand il le faut et sont vraiment caractéristiques de ce genre de jeu. Oubliée, la musique de supermarché de Blue Stinger ! Les bruitages sont convaincants, même si les cris d'agonie des monstres sont loin de valoir ceux de Veronica.

14 Jouabilité

On rencontre encore les problèmes inhérents à ce genre de soft, à savoir quelques difficultés à faire ce que l'on veut de son héros à certains moments. C'est l'effet pervers de la 3D. Sinon, il n'y a rien à reprocher, excepté un petit problème de visée.

14 Intérêt

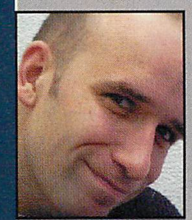
Avec ses énigmes à dix centimes, Carrier ne vous posera aucun problème et le japonais ne vous gênera presque pas. Alors, même si l'aspect recherche vous effraie du fait de sa pauvreté, on ne peut que féliciter Jaleco pour nous avoir proposé un produit intéressant à jouer. Par contre, si Carrier est censé vous faire flipper toutes les deux minutes, c'est loupé... En revanche, la difficulté semble bien dosée.

En Conclusion

Il y a des chances pour que Carrier débarque dans une version européenne un de ces jours. Le problème, c'est qu'on ne sait pas quand. Alors, si vous avez les moyens de l'acheter d'occasion, pourquoi pas. On espère toutefois un Carrier 2 plus long et mieux réalisé au niveau technique et scénaristique. Maintenant, si vous avez terminé Veronica et D2, Carrier doit être votre prochain objectif.

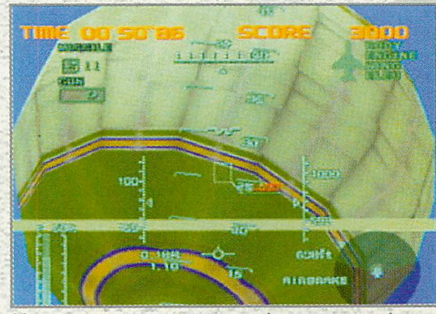


Aero Dancing F



Allons, allons, ne soyons pas hypocrites, à une certaine époque Top Gun avait eu un effet des plus intéressants sur toute une génération. A moins d'avoir beaucoup d'imagination, d'opportunité et d'argent, difficile pour le commun des mortels de se prendre pour Tom Cruise. Aero Dancing F propose de réparer ce manque de vrilles et de loopings en tout genre en proposant une simulation assez complète de ses aigles de fer. Moins orienté arcade qu'un Deadly Skies, il propose néanmoins une gamme assez complète de ce qui se fait de mieux sur le chemin des étoiles.

Import Décidément, Resident Evil Code Veronica a fait des émules, il n'y a pas si longtemps les bonnes scènes cinématiques en guise d'introduction sur des titres Dreamcast étaient aussi rares qu'une betterave dans une usine atomique. Aero Dancing F a le mérite d'entrée de jeu de nous proposer une chouette animation et des avions superbement modélisés qui se croisent dans tous les sens. Cela pouvait laisser présager un titre assez rock and roll où le terme envoyer comme une bête aurait trouvé une réelle signification. Que neni, que neni, on est bon pour passer par bien des options avant de pouvoir envisager une légère arsouille à coups de missiles téléguidés. Les graphismes sont assez corrects et la modélisation des carcasses volantes est fort acceptable. On ne peut pas en dire autant de certains éléments des décors. Les villes dans lesquelles vous pouvez passer à toute berzingue, que ce soit sous les ponts ou entre les buildings, sont parfaitement réalisées. Mais sorti de là, le reste des détails ressemble plus à un concept de développeur fatigué après avoir réussi la ville et la modélisation des avions. C'est comme s'ils n'avaient plus eu de jus pour continuer à finir le titre correctement, et c'est bien dommage. L'animation est des plus fluides et aucun ralentissement n'est à signaler, seuls viennent s'insérer quelques bugs ici ou là, mais rien de bien méchant. Les options de jeu foisonnent et la première, c'est la familiarisation du pilote avec les commandes et le comportement des avions. Vous allez assister à un briefing assez complet avant chaque épreuve. Les explications sont visuelles, sonores et très détaillées. Si votre vocabulaire en japonais n'est pas très au point, les schémas devraient suffirent à comprendre ce qu'on vous demande. Ne nous vous cacherons pas qu'il a fallu légèrement être calme et zen avant de pouvoir passer plusieurs épreuves avec succès. Au fur et a mesure de la réussite croissante de vos aptitudes à tenir le manche (Emmanuel a une grande maîtrise du



Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous l'a pas montré.



Il faudra impérativement que votre approche soit parfaite pour réussir votre atterrissage.



C'est la vue qui est uniquement disponible en mode real.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	CRI
Type :	simul. de combat aerien
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)





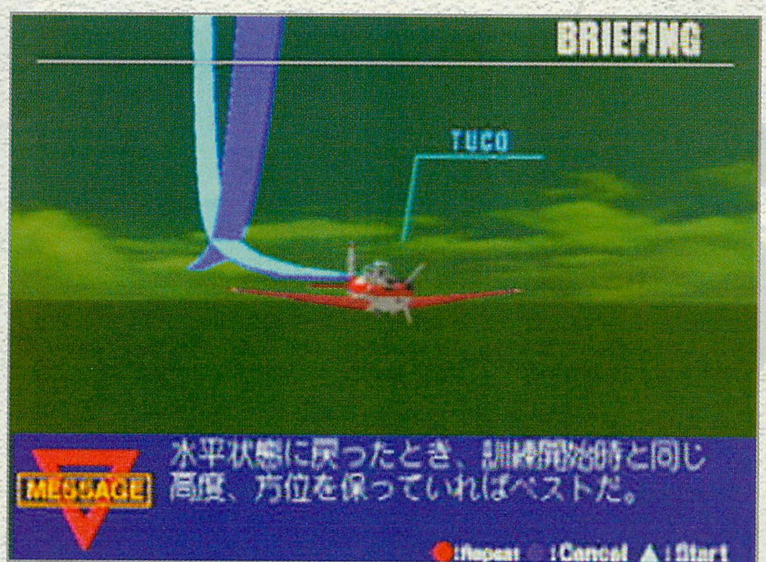
Une bien belle séquence qui mettra vos talents de slalomeurà rude épreuve.

manche et de l'éjection) vous gagnerez de nouveaux navions, toujours plus beaux, pour aller toujours plus haut. Une fois les commandes assimilées, et le comportement compris, il est temps de s'attaquer aux challenges. Tirer sur des ballons qui pullulent dans le ciel, ou bien se promener simplement dans les nuages en exécutant des figures comme bon vous semble, ou encore et enfin affronter des ennemis. Les autres options proposent un mode deux joueurs, sur un écran splitté, ou bien (ouvrez bien les écoutilles) sur deux téléviseurs. Ce qui implique : deux Dreamcast, deux disques et un câble. Un mode replay très très bien conçu à tout point de vue. Même si au départ vous choisissez d'être en mode normal et non "real ", il vous semblera de plus en plus clair qu'aucun paramètre n'a été édulcoré, et que vous avez bien entre les doigts une bonne vieille simulation. Les amateurs seront ravis qu'on les prenne vraiment au sérieux, mais ceux qui s'attendaient déjà à s'acheter le Flight et les Ray Ban vont être déçus (on a dû arrêter Seba avant qu'il ne dévalise Cuir Center : il voulait postuler pour la suite de Top Gun) car s'ils ne se sont pas légèrement entraînés, la déconvenue risque d'être sévère.

El Tuco



Vous pourrez sélectionner un nombre conséquent de vues de votre avion.



Une interface qui propose un détail de votre mission à venir : Briefing grandeur nature

15 Graphismes

C'est un peu une impression d'inachevé qui domine. En effet, si la modélisation des avions est quasiment irréprochable, on ne peut pas en dire autant des décors qui sont bien à certains moments et à d'autres complètement ratés. L'ensemble reste cependant acceptable.

Animation 18

Absolument aucun ralentissement n'est à signaler, c'est d'une fluidité à toute épreuve. Peut importe le nombre d'avions que vous avez à l'écran, ça coule comme de l'eau de source.

14 Son

Ce n'est vraiment pas le point fort du jeu. Les différents sons des avions des mitraillages et des lancements de missiles sont tout juste acceptables.

Jouabi 14

Vous aurez vraiment besoin d'énormément de lucidité et d'attention pour que votre prise en main soit efficace. Les commandes sont ultrasensibles : la moindre inclinaison que vous donnerez à votre appareil se trouvera immédiatement répercutée sur l'écran.

15 Intérêt

A moins d'avoir manqué votre vocation en n'étant pas pris aux épreuves de sélection de la Patrouille de France, vous aurez du mal à tenir suffisamment longtemps pour réellement trouver du plaisir à jouer à cette simulation.

En Conclusion

Ceux qui avaient déjà pris Deadly Sky pour titre de chevet peuvent dormir sur leurs deux oreilles, par contre ceux qui recherchent un jeu plus fourni en options et orienté clairement vers la simulation, Aero Dancing F est fait pour vous.

80%

Virtua Cop 2



C'est en 1995 que Virtua Cop deuxième du nom fit son apparition sur Saturn. Conçu par l'AM2, ce jeu avait connu un franc succès car tout comme son aîné, il était très fun à jouer. Sega Japon a donc décidé de le ressortir sur Dreamcast car, il faut bien le dire, après House of the Dead 2, le flingue ne servait plus à rien. En tentant une opération récup', Sega ne se mouille pas beaucoup et l'on aurait certainement préféré un House 3 ou un Virtua Cop 4. Néanmoins, un jeu de tir, c'est toujours défouloir, alors en selle pour le spectacle !

Import Si comme moi, vous ne saviez plus quoi faire de votre Dreamcast Gun après avoir fini maintes et maintes fois The House of the Dead 2, il est peut-être temps de se réjouir. Pourtant, ce que l'on nous propose n'est pas nouveau puisqu'il s'agit de Virtua Cop 2, hit en son temps sur Saturn. Alors, que vaut cette version import de ce Virtua Cop 2 version Dreamcast ? Réponse ici et maintenant.



Voilà ce qu'il ne faut pas faire !

Haut les mains !



Ne tirez pas, je suis un gentil !

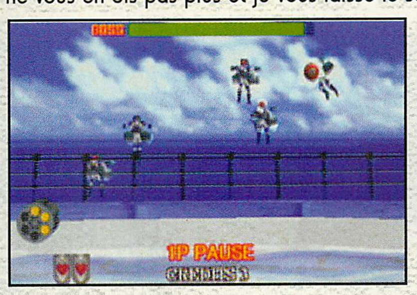


Damned, I'm dead !

Au cas bien improbable où vous n'auriez jamais joué à un jeu de ce genre, je vous explique rapidement le principe. A l'aide de votre flingue, vous allez devoir cartonner des méchants dans un parcours pré-calculé dans lequel vous n'avez quasiment aucune marge de

V'là les boss !

Chacun des trois niveaux de Virtua Cop 2 se termine fort logiquement par un boss. Donc, les trois affreux sont certes plus résistants que les méchants de base, mais il est plutôt simple de les vaincre. Par contre, ils sont assez variés. Néanmoins, trois boss, c'est plutôt court. Je ne vous en dis pas plus et je vous laisse le soin de découvrir leurs attaques par vous-mêmes.









Fiche Technique

Développeur :	Sega
Type :	jeu de tir
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Editeur :	Sega
Sortie prévue :	dispo (Japon)

A l'intérieur d'un même niveau, on peut quelquefois choisir son chemin.



Les gangsters modernes sont alignés ; le jeu de massacre va pouvoir débuter.



En faisant exploser ces barils, j'ai éjecté ces bad guys de la plate-forme !



Les bronzés à la piscine version US Army.



Don't make a fucking move !

manœuvre. En clair, vous suivez un chemin imposé par les développeurs tout en dégommant les vilains zozos qui ne vous veulent pas du bien. Le scénario de Virtua Cop 2 vous met dans la peau d'un policier d'élite revêtu d'un gilet pare-balles et muni d'une arme de service. On note d'ailleurs une agréable ressemblance de votre pistolet avec le Magnum qui a rendu célèbre l'inspecteur Harry. Votre mission : stopper les activités criminelles d'une organisation de grand banditisme à travers trois niveaux : le port, le métro et la base d'opération des bandits. Vu la quantité d'ennemis à plomber, il vous faudra des munitions en grand nombre ; ça tombe bien, elles sont illimitées !



Allez, au poste tout le monde !

Ou plutôt à la morgue, vu le nombre incroyable d'adversaires à descendre ! Dans chaque niveau, il y en a environ au moins une cinquantaine au minimum, sans compter le boss de fin. Détail appréciable : selon l'endroit où vous tirez, votre ennemi se pliera de douleur si vous le touchez au ventre, se tiendra la main si vous lui tirez dedans ou se tordra sur le sol en cas de blessure au genou ! C'est une notion de réalisme qui apporte un certain plus au jeu. Certains éléments du décor tels des barils remplis d'essence peuvent être détruits. En tirant dedans au bon moment, on se débarrasse tranquillement d'une flopée d'ennemis. L'interactivité avec le décor est nettement plus poussée que dans House 2. La déception provient des graphismes qui sont ceux de la version Saturn en plus fins ; ne vous attendez pas à retrouver l'excellence de HoD 2. Enfin, la durée de vie est un peu courte car le jeu n'est pas trop difficile. Le véritable problème consiste dans le prix : vendu 180 francs neuf au Japon, il sera disponible en France aux alentours de 400 francs, et c'est vraiment trop cher pour un tel jeu.

Seba

Portraits de méchants

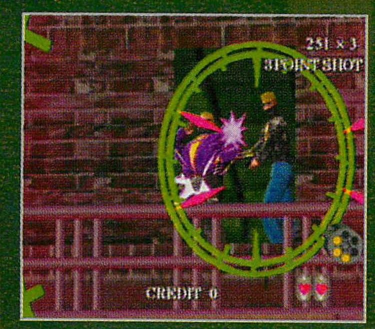
Mafiosos, gros bras armés de haches, gangsters cagoulés, bérets verts et autres militaires, les ennemis de Virtua Cop sont assez diversifiés. Possédant chacun une arme soit de poing soit de jet, ils sont près à tout pour vous tuer. A cela, une seule solution : une balle bien placée entre les deux yeux. Ou dans la main qui tient l'arme si vous êtes adroit. Cette variété d'adversaire est un plus du jeu et c'est plutôt fort agréable !













13 Graphismes

Un poil supérieurs à la version Saturn, ils ne valent absolument pas ceux de House 2. Leur réactualisation tient en des polygones mieux lissés et quelques pubs pour les derniers jeux Sega (ex : Shenmue) glissées par-ci par-là dans les niveaux.

15 Animation

Aucun ralentissement à déplorer. Bon, c'est un jeu de tir, je ne vois vraiment pas ce que je peux ajouter de plus.

13 Son

Des bruitages convaincants et une musique quelconque. Ce sont exactement les mêmes sons que ceux de la version Saturn. Les connaisseurs ne seront pas dépaysés. En revanche, les sons de House 2 étaient autrement plus convaincants.

16 Jouabilité

Le temps de calibrer le flingue et c'est parti ! Il n'y a aucun problème à constater excepté pour les utilisateurs du modèle Mad Catz pour lesquels l'auto-reload et l'auto-fire présents sur le pistolet ne fonctionnent pas et font même planter l'arme (véridique !).

12 Intérêt

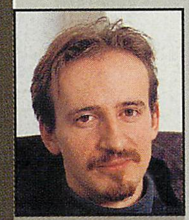
Plutôt facile et court, Virtua Cop 2 ne vous résistera pas très longtemps. Son problème est qu'au Japon, il vaut environ 180 francs. A cause des prix de l'import, il va en valoir au moins le double et à ce tarif, il n'est pas du tout intéressant.

En Conclusion

A réserver uniquement aux joueurs en manque de gun games au portefeuille bien rempli. Pourtant, le jeu est sympa, mais il est trop court et trop cher en import.

75%

Evolution 2



Souvenez-vous, souvenez-vous de ce fabuleux test que votre brave tonton Neo Alex (je sais, ça fait un peu long) avait effectué dans le Dreamzone N° 2. Bon, maintenant, dites-vous que cet Evolution 2 est à peu de choses près le même que le premier épisode. En clair, le principe qui mélange l'exploration de donjons et les longs dialogues en ville reste inchangé. Si le précédent volet avait au moins le mérite d'être le seul simili-RPG de la Dreamcast, ce n'est certainement pas le cas cette fois-ci...

Import Je me souviens du premier Evolution comme si c'était hier. Les phases de dialogues incompréhensibles dans les différents lieux de la ville, les longues explorations de donjons soporifiques où le seul intérêt se situait dans la contemplation passive des différentes magies. En clair, et malgré un aspect technique irréprochable pour l'époque, ce premier RPG sur Dreamcast ne m'avait pas vraiment enthousiasmé. Aujourd'hui, Sting se décide à lui donner une suite, dans l'espoir de proposer enfin à la dernière console de Sega un RPG digne de ce nom. Malheureusement, l'éditeur n'a semble-t-il pas compris que suite doit rimer avec innovation. Bien évidemment, c'est loin d'être le cas ici.



Certainement l'arme la plus ridicule du jeu !

L'habit ne fait pas le moine

Après une sympathique petite introduction mêlant images de synthèse et moteur 3D, on aborde le jeu en retrouvant les personnages principaux du premier volet. Le combat du train permet de reprendre ses marques et de découvrir, Ô catastrophe, qu'Evolution 2 n'apporte rien de bien nouveau. Pourtant, il faut reconnaître que les décors sont superbes et détaillés avec une 3D de bonne qualité. Vous disposerez d'ailleurs de deux vues différentes pour en admirer à loisir toute la splendeur. La première vue est celle où l'angle de caméra est placé au dessus des personnages, comme dans le premier épisode. La seconde est rigoureusement la même que celle d'un Tomb Raider, avec une caméra placée derrière le héros. Si cette dernière se révèle des plus agréables en ville, elle devient carrément impossible à gérer dans les donjons (un défaut supplémentaire à rajouter au crédit de

L'apocalypse selon Sting

L'avantage d'être en 3D pour un RPG, c'est de pouvoir profiter de magies visuellement impressionnantes. Tout explose à l'écran dans un déluge de couleurs digne du meilleur épisode des Bisounours (la série préférée de notre petit Seba !). Les boss sont gigantesques et peuvent vous réduire en morceaux en moins de temps qu'il n'en faut à El Tuco pour se planter dans un mur à Sega GT (eh oui, le talent, ça ne s'apprend pas !). Enfin, tout ça pour vous dire que ces fameuses magies représentent le seul point fort du jeu.









Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sting
Type :	action / RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes, mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)


Eh oui, c'est bien lui le héros !

Evolution 2 est encore plus ennuyeux qu'un film de Jean-Claude Van Damme (mais non Seba, je ne dénigre pas ton idole !). Après avoir passé 15 bonnes minutes à chercher le boss dans le premier donjon, on se fait EXPLOSER par ce dernier en 15 secondes. Et là, on découvre avec horreur que l'on est condamné à tuer toutes les créatures du donjon pour obtenir un niveau d'expérience suffisant pour résister au gros méchant. On se bat encore pendant plus d'une demi-heure pour l'éliminer, et ainsi de suite. De quoi devenir fou et balancer sa pauvre Dreamcast contre le mur en jurant qu'on ne nous y reprendra plus. Ménagez donc vos nerfs et votre portefeuille, n'achetez pas Evolution 2. De RPG, il n'a que le nom.

Neo Alex


Pensez à explorer les donjons dans leur ensemble pour trouver des coffres comme celui-ci.

cet Evolution 2). Certes très joli, le dernier titre de Sting reste désespérément creux.

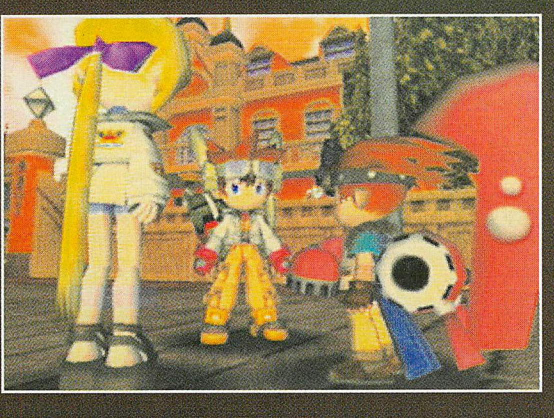
Il était une fois... le vide

Avec son système de jeu, Evolution était virtuellement condamné à errer sur les rayonnages en attendant, en vain, un futur client. Eh bien pour cette suite, c'est pareil ! Techniquement superbe, elle aurait pu créer la surprise. Malheureusement, il serait temps de comprendre, chers lecteurs, que cet



Comme dans le précédent volet, les dialogues sont en japonais (donc parfaitement incompréhensibles !).

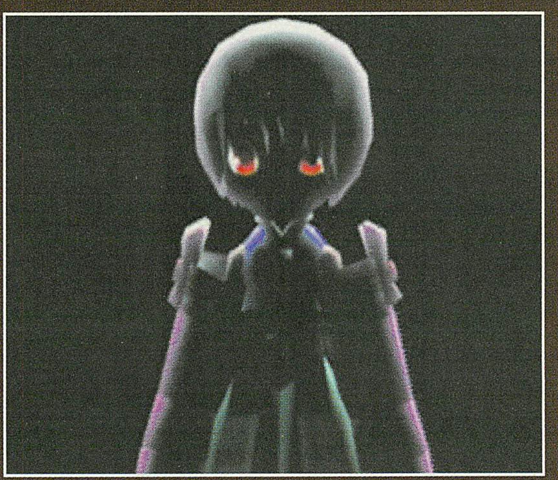






Un univers coloré

Au pays d'Evolution, comme dans tous les pays, on s'amuse, on pleure, on rit... Un peu d'astuce, d'espièglerie, c'est la vie dans Evolution. Les graphismes sont superbes avec des décors d'une grande richesse et des personnages tout droit sortis des aventures de Gigi (les plus anciens se souviennent sûrement de ses fameuses transformations). Les couleurs explosent à l'écran tels des tubes de peinture sur une belle feuille blanche (désolé, mais je suis un peu à cours d'idées !). En fait, lorsque l'on joue à Evolution 2, on s'attend à chaque instant à voir surgir un El Tuco vêtu d'une simple peau de bête, les yeux injectés de sang avec pour crie de guerre : "A mort Neo Alex !".



16 Graphismes

Pas de doute, la 3D est nettement mieux gérée que dans le précédent volet. Les couleurs sont belles, ce qui convient parfaitement à l'univers enfantin de cet Evolution 2. Les décors sont superbes (surtout avec la vue à la troisième personne) et constituent d'ailleurs le gros point fort de ce titre.

15 Animation

Les mouvements des personnages sont sympathiques, mais le moteur 3D n'en est pourtant pas exempt de tout bug. Certains problèmes d'affichage se font en effet sentir à plusieurs endroits du jeu. Mais bon, la vitesse de déplacement étant assez élevée...

15 Son

Les musiques rappellent les RPG de la défunte PC Engine et collent parfaitement à l'action (c'était déjà le cas dans le premier épisode). Les bruitages sont en revanche un peu trop enfantins pour plaire au plus grand nombre.

13 Jouabilité

Si la prise en main s'avère au final excellente, un joueur français ne connaissant rien au japonais aura un peu de mal à gérer les différents menus en japonais (difficile de reconnaître la bonne magie à utiliser pendant les combats !). Dans les labyrinthes, on passe son temps à changer l'angle de caméra dans l'espoir d'esquiver les monstres ; c'est énervant ! Heureusement, la difficulté est assez bien dosée (ni trop difficile, ni trop facile).

12 Intérêt

Le jeu comporte un grand nombre de labyrinthes et les boss demandent un certain sens tactique, ce qui a pour conséquence directe de booster la durée de vie d'un jeu bien trop classique. En fait, on s'ennuie rapidement à casser du monstre sans espoir d'obtenir un scénario digne des meilleures productions de Game Arts ou de Square Soft.

En Conclusion

Malgré son aspect répétitif et son absence totale d'innovation, Evolution 2 est certainement le meilleur RPG de la Dreamcast (on attend mieux à l'avenir de la part de la nouvelle bécane de Sega !).

81%

TESTS

The Ring



Très franchement y'en a marre. Quand est-ce que l'on va arrêter de prendre les joueurs de jeux vidéo pour de sombres abrutis ? The Ring est arrivé et c'est une insulte à tous ceux qui se sont achetés une 128 bits. Annoncé à grands renforts de superlatifs enchanteurs et mirifiques concernant son mode de jeu, l'histoire et l'immense popularité de la série au Japon, le résultat est catastrophique. Les concepteurs n'ont-ils pas conscience qu'à force de souffler le chaud et le froid ils perdent toute crédibilité ? A vous de savoir le sort que vous allez lui réserver.

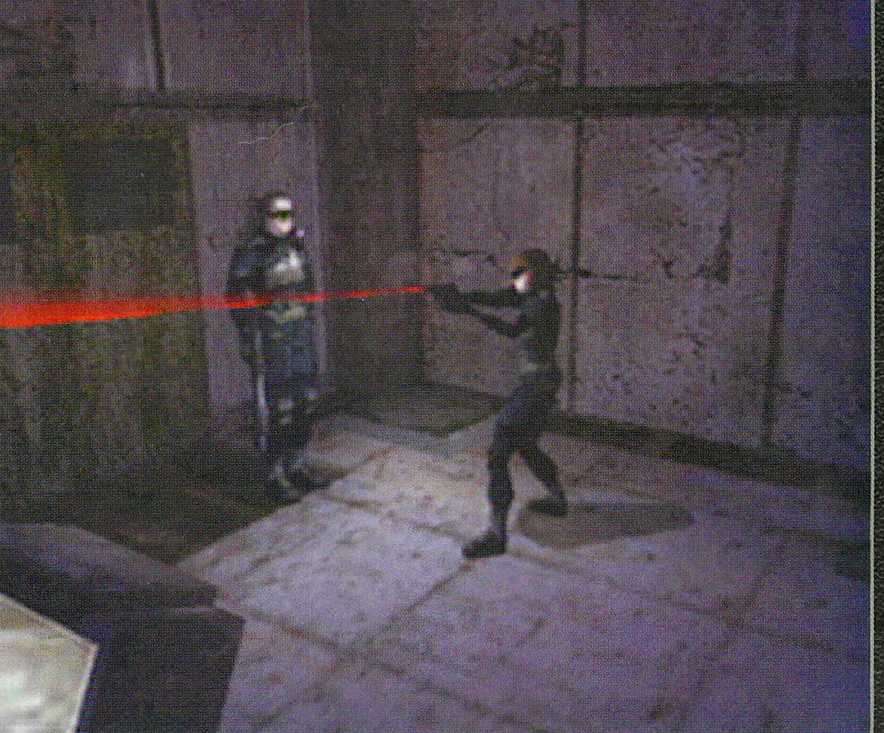
Import La scène cinématique du début de The Ring laissait présager un soft plus qu'honorable. L'ambiance, tout d'abord, assez angoissante, on accroche immédiatement avec une histoire qui s'annonce riche en rebondissements, avec un petit côté légèrement orienté " Silent Hill ". Une femme qui porte le nom de Meg semble se rendre chez elle où un de ses amis est en train de subir une transformation peu ragoûteuse. Une modélisation bien en dessous de la référence qu'est l'intro de Code Veronica mais qui se laisse regarder, ce n'est qu'après que les choses se corsent. Le jeu est à diviser en deux endroits. Un le monde réel, deux le monde virtuel. Inutile de vous faire attendre plus longtemps en ce qui concerne le premier, en phase de jeu l'animation est catastrophique. Le personnage est d'une lenteur... c'est affligeant, elle ne marche pas, elle rampe. Lorsque vous courez la vitesse est décuplée, mais on a l'impression qu'à chaque fois que Meg fait une enjambée elle a peur de perdre son suppositoire. Elle monte très haut les genoux et serre les fesses avec force telle qu'on n'y glisserait pas une feuille de papier à cigarette. Les décors sont vides et ça parle dans tous les sens sans que cela n'ait de conséquences sur l'action, quasiment nulle. Vous y croisez des persos qui n'ont rien d'original et qui sont tous nourris au Prosac et au Témesta (et si vous voulez j'ai quelques quintaux de farine animale en promo ce mois-ci, pas cher-ndc). Les seuls rebondissements, ce sont les ouvertures de placards vides et les sonneries de téléphone intempestives que vous devez faire cessez instamment car très énervantes. La palme du mauvais goût ultime revient à cette musique qui est omniprésente tout au long de vos progressions dans le monde réel. Aucun moyen de l'arrêter, c'est insupportable de niaiserie, c'est une insulte que d'appeler cela de la musique. Au Carrefour du coin ils se battraient pour ne pas la mettre. Mais qui a bien pu pondre une catastrophe pareille ? Ce n'est même plus un manque de talent ou d'inspiration, à ce stade-là c'est se foutre de la gueule du monde. Mis à part une visée laser assez bien réalisée, un changement de costume et de MUSIQUE (la console a failli y passer) le monde virtuel remonte légèrement le niveau du titre. Le japonais n'aidant pas, on a pas pu juger de la finesse et de la subtilité de l'intrigue, cependant on en a assez vu pour vous prévenir : The Ring n'est pas seulement une déception, c'est une honte.

El Tuco

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Kadokawa
Développeur :	Asmik
Type :	action / RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes, mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)



Il fallait bien un point positif au jeu : la visée laser.


Un remake du loup-garou de Londres en moins bien.

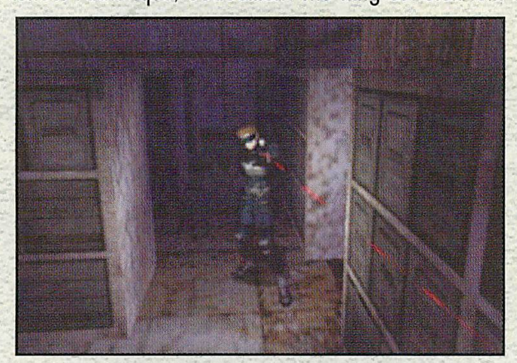

Dans la famille aigrie, je veux la vieille fille.

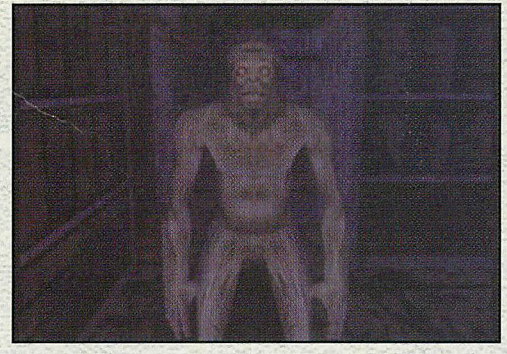

Il semblait pourtant que Tina Turner avait arrêté sa carrière.


L'intro est d'un niveau respectable, sans plus.

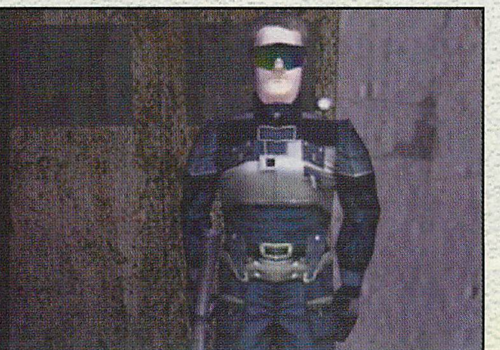
VIRTUEL N'EST PAS JOUER

On aurait pu éventuellement se satisfaire d'un titre uniquement basé sur cette partie du jeu à partir du moment où elle est nettement supérieure à celle qui se déroule dans le monde réel. Mais c'est une maigre consolation dans la mesure où les pauvres monstres que l'on rencontre sont aussi effrayants que Cindy Crawford en petite tenue. Pathétique, décidément The Ring est bien loin de l'ambition affichée au départ.









13 Graphismes

Les détails sont en option sur le titre. La modélisation des personnages est plus qu'approximative. The Ring aurait aussi bien pu avoir comme support une Saturn tant les possibilités de la Dreamcast sont très peu exploitées. Et les bugs s'abattent sur The ring comme la misère sur le pauvre monde.

09 Animation

C'est lent, c'est mou et c'est mal animé. S'il y a un terme qui ne convient pas à ce titre c'est bien " Animé ". On a de la chance, ça ne saccade pas, remarquez, étant donnée la vitesse du jeu (proche de celle de l'administration à délivrer un document officiel), cela aurait été le comble.

05 Son

La musique dans le monde réel est une horreur totale. Une daube stellaire résume la partition qui ne doit pas contenir plus de quatre notes sur une portée. Elle devient passable du côté du virtuel. Les autres sons sont ignobles et les coups de feu s'apparentent à de vieux pétards mouillés en manque d'hormones.

10 Jouabilité

La prise en main ne devrait pas vous poser de difficultés, mais l'exécution de certains mouvements vous demandera énormément de patience. Le paddle de la Dreamcast n'est exploité qu'au quart de ses possibilités.

06 Intérêt

A moins que vous n'ayez le raisonnement d'un cinéphile qui pense qu'il faut toujours avoir un navet dans sa Vidéothèque pour apprécier les bons films, Le principe pour The Ring est approprié pour venir tout en bas de votre meuble vidéoludique.

En Conclusion

Sauve qui peut !

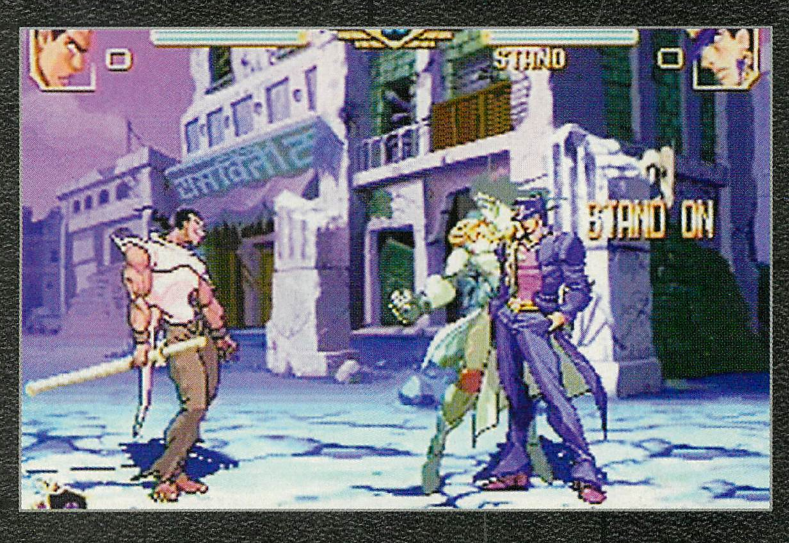
35%

TESTS

Jojo's Bizarre Adventure

Europe Neo Alex a pourtant passé de nombreuses nuits en prière et brûlé un nombre incalculable de cierges, mais rien n'y a fait. Jojo's Bizarre Adventure version européenne ne vaut guère mieux que son homologue nippon. Graphismes atroces, animation trop simpliste et jouabilité peu évidente font de Jojo's Venture le plus mauvais jeu de baston 2D de la console. Pourtant, ce titre basé sur un manga célèbre au Japon propose quelques bonnes idées comme des furies assez originales et l'intervention d'une sorte de double qui combat à vos côtés. En conclusion, n'achetez surtout pas ce titre et pensez donc à King of Fighters 99 Evolution et Marvel vs Capcom 2 qui ne vont pas tarder à sortir et qui promettent des heures de fun.

Seba





L'écran de sélection des combattants est original.

Prêts au combat ? Ready, go !

Fiche Technique

Editeur :	Virgin
Concepteur :	Capcom
Type :	baston
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	avril

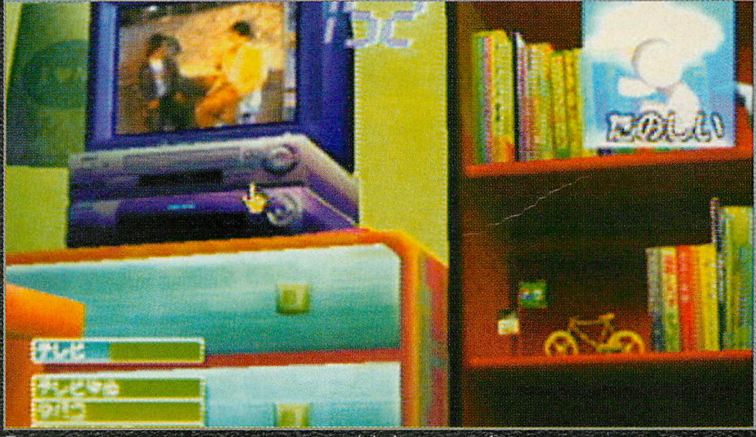
45%

Roommania #203

Import Le jeu le plus pourri de la Dreamcast n'aura finalement que la place qu'il mérite, c'est-à-dire une demi-page. On voit un lycéen tourner en rond dans sa chambre et regarder la télé, écouter la radio, travailler sur son PC ou fumer une clope. Et vous dans tout ça ? Vous passez d'une pièce à une autre et vous balancez des boules de couleur censées interagir avec le décor pour forcer le jeune homme à modifier ses actions. Le problème ? On ne modifie rien du tout et l'on passe son temps à ne rien faire, le pad gisant dans la main et n'étant d'aucune utilité. Avec des graphismes moches et des sons platoniques, vous aurez donc compris que ce tamagotchi est la pire daube du mois car il n'y a aucun intérêt ludique.

Seba





Taihei regarde toujours ce programme télé. Je pense qu'il est temps que je lui apprenne qu'il y a des chaînes assez intéressantes sur le satellite, si vous voyez de quoi je veux parler...



Voici l'acte le plus osé que peut faire Taihei : boire une bouteille de saké.





Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	faux
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

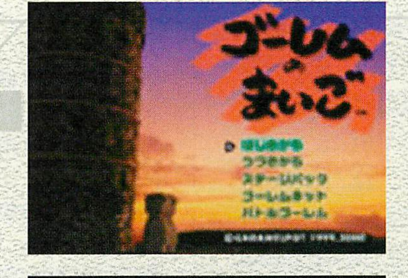
03%

The Lost Golem

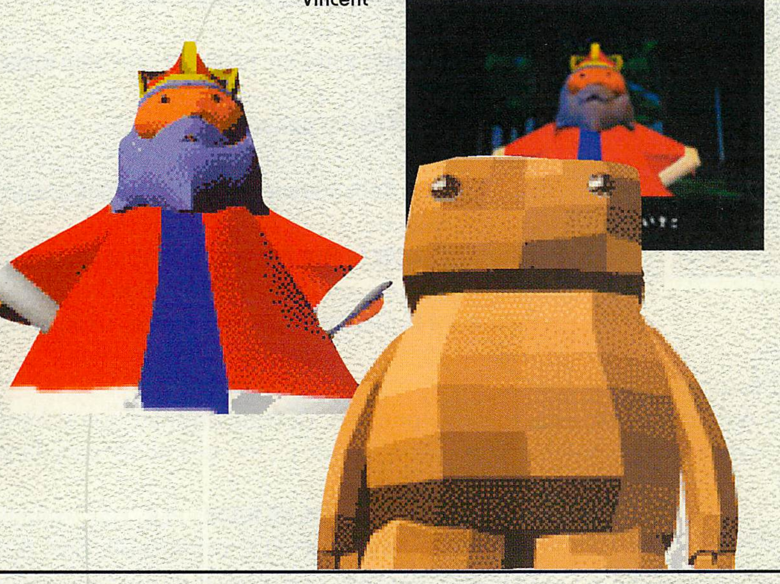
Import Voici un jeu de réflexion comme les aiment les nippons : moche et rapidement prise de tête. Bref, rapidement ennuyeux pour le commun des joueurs, et surtout totalement indigne de figurer au catalogue des jeux d'une console 128 bits. Son principe ressemble beaucoup à celui de Chu-Chu Rocket, puisqu'il s'agit de mener un gentil roi vers la sortie du niveau. Vous, vous êtes le Golem, un géant de pierre toujours prêt à rendre service. Il vous faut faire en sorte de mener le bon souverain jusqu'à la porte en lui faisant éviter les obstacles de chaque pièce (murs de pierre, portes tournantes). Tout cela, bien sûr, en temps limité. Le hic, c'est que cela se complique vite et que l'envie de balancer le jeu par la fenêtre vous prend encore plus vite ! Malgré le mode deux joueurs, il n'y a donc pas de quoi dépenser un centime. Et si on vous l'offre, revendez-le sans attendre!

Vincent

Comme quoi on peut être roi et stupide. D'où l'expression : «être le roi des cons» !







Fiche Technique

Editeur :	Caramelpot
Concepteur :	Caramelpot
Type :	réflextion
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo (Japon)

15%

Treasure Strike

Import Ce jeu de Kid mérite largement de figurer dans notre toute nouvelle rubrique Daubes du mois ! Caméras aux mouvements houleux, intérêt incompréhensible pour toute personne ne sachant pas parler japonais, et enfin prix de l'import font que ce jeu est une véritable arnaque. On retrouve un petit aspect Power Stone dans la mesure où l'adversaire laisse échapper un objet quand on le frappe. Evidement, vous faites de même si vous vous faites toucher. Sur fond de chasse au trésor, on a droit à un prototype raté de Zelda dans lequel la maniabilité est archinulle. Le mode on-line est une bonne idée, mais inutilisable en France. Au bout de deux minutes, on ne comprend plus rien et on tourne en rond. A éviter absolument !

Seba







Yaouh, j'ai trouvé un trésor !



Vincent, tout sourire avant le bouclage.



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Kid
Type :	chasse au trésor
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

30%

TIPS

Introduction

A jeu exceptionnel, rubrique en conséquence. Afin de venir à bout de ce fantastique jeu qu'est Soul Reaver, je vous ai déniché une foule de tips qui ne feront pas tout le travail pour vous, mais presque. Suivent deux-trois petits trucs pour Fighting Force 2 et NFL 2K. Je sais que certains d'entre vous vont regretter le manque de tips, mais difficile de faire mieux sur une page lorsqu'un jeu comme Reaver débarque en officiel. Quoi qu'il en soit, amusez-vous bien et rendez-vous le mois prochain !

Seba

Fighting Force 2

(99 Euro)

- Pour avoir de la vie illimitée : à l'écran de démarrage, appuyez sur L+R+Y+A+Gauche.
- Feu d'artifice : après avoir fini le jeu, allez à l'écran du menu... surprise !

NFL 2K

(99 US)

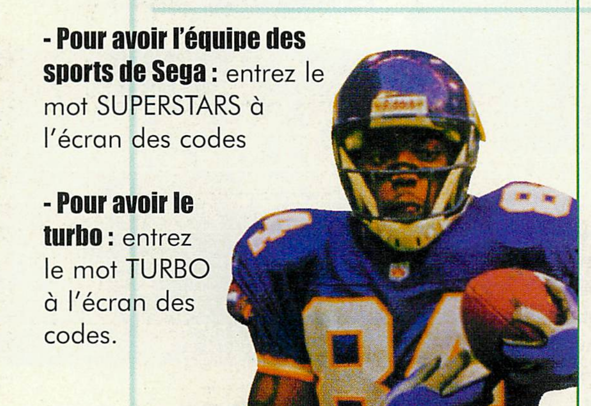
- Sélectionner la meilleure défense possible : en défense, appuyez deux fois sur A pour que la console choisisse le meilleur schéma défensif.

- Sélectionner la meilleure stratégie offensive possible : faites la même chose que pour l'astuce précédente, mais cette fois-ci en attaque.

- Avoir des joueurs obèses : entrez le mot LARD à l'écran des codes.

- Pour avoir l'équipe des sports de Sega : entrez le mot SUPERSTARS à l'écran des codes

- Pour avoir le turbo : entrez le mot TURBO à l'écran des codes.



Soul Reaver

(2000-euro)

Ces tips fonctionnent pour la version US, mais ils devraient être opérationnels avec la version européenne. Amusez-vous bien !

- Pour avoir la vie au maximum : faites Pause, maintenez L+R et appuyez sur droit, B, bas, haut, bas, haut.
- Pour avoir la magie au maximum : faites Pause, maintenez L+R, puis appuyez sur Y, droit, bas, droit, haut, Y, gauche.
- Pour récupérer de la vie : faites Pause, maintenez L+R et appuyez sur bas, B, haut, gauche, haut, gauche.
- Pour récupérer de la magie (yerk, yerk !) : Pause, maintenez vous savez quoi et appuyez sur droit, droit, gauche, Y, droite et bas.
- Pour augmenter votre vie jusqu'au prochain niveau : Pause, L+R, droit, A, gauche, Y, haut, bas.
- Pour obtenir l'Aerial Reaver : on procède comme indiqué au dessus, sauf que l'on appuie sur A, droite, haut, haut, Y, gauche (x2), droit, haut.
- Pour avoir la Kain Reaver (superbe, je vous assure) : Pause, L+R, A, B, droit, Y, gauche, gauche, droit, haut.
- Pour récupérer la Fire Reaver : le début que vous connaissez, puis bas, haut, droit, haut, bas, gauche, B, droit, bas.
- Pour avoir le glyphe de pierre : Pause, L+R, bas, B, haut, gauche, bas, droit, droit.

Je fais une pause pour vous signaler que dorénavant la double fonction «appuyer sur Pause, maintenez L+R» sera écrite sous le surnom de PLR.

- Pour gagner le glyphe de force : PLR, bas, gauche, Y, bas, haut.
- Pour le glyphe du son : PLR, droit, droit, bas, B, haut, haut, bas.
- Le glyphe de l'eau : PLR, bas, B, haut, bas, droite.
- Glyphe du feu : PLR, haut, haut, droit, haut, Y, X, droit.

- Le glyphe du soleil brillant : PLR, gauche, B, gauche, droit (x2), haut (x2), gauche.
- Pour avoir tous les pouvoirs : PLR, haut, haut, bas, droit, droit, gauche, B, droit, gauche, bas.
- Ouvrir toutes les portes de téléportation (yes !) : PLR, haut, haut, bas, droit, droit, gauche, B, droit, gauche, bas.
- Passer à travers les grilles : PLR, bas, B, B, gauche, droite, Y, haut.
- Grimper sur les murs : PLR, Y, bas, X, droite, haut, bas.
- Pour blesser Raziel (intérêt ?) : PLR, gauche, B, haut (x2), bas.
- Pour obtenir la Soul Reaver : PLR, bas, X, Y, droite (x2), bas (x2), gauche, Y, bas, droite.
- Pour fabriquer la Fire Reaver : PLR, Y, droite, bas, B, haut.
- Pour bénéficier d'un bonus de force : PLR, gauche, droite, B, gauche, droite, gauche.



5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 10 numéros
au prix de 250 F au lieu de ~~350~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : ______________________________

Adresse: ______________________________

____

Code Postal : ______________ Ville : ______________

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

Internet



La Play Net du mois

On ne se rend pas bien compte à quel point il est difficile de choisir une Play Net qui corresponde au souhait de chaque membre de la rédaction. Il a fallu un véritable casting pour départager l'heureuse élue. Sans entrer dans les détails, sachez simplement que la fièvre a commencé à monter assez rapidement entre Seba et Neo Alex (chacun essayant de mordre l'oreille de l'autre), pendant que Vincent courait à toute vitesse tout autour de mon micro en hurlant « mets celle-là, mets celle-là ! « (Si je l'avais écouté, la rubrique comprendrait 103 Play Net.) Finalement, c'est la majorité qui l'a emporté et la belle Anna Falchi n'a pas fini de faire monter la température.



Ce moi-ci, il a fallu beaucoup de dextérité et de patience pour déterminer une rubrique qui soit diversifiée et intéressante. Vu l'effervescence autour de la Play Net, il était bien difficile de se concentrer. Heureusement, tout c'est finalement bien terminé et votre modem va pouvoir tourner à plein régime.

El Tuco

On va bientôt pouvoir se faire une toile



Au moment où il est de plus en plus question de faire l'adaptation cinématographique du tisseur de toile au cinéma, ce site a le mérite de faire une rétrospective intéressante sur tous les supports de l'homme au collant (Laurent? Reviens, gamin...-ndc). De la bande dessinée à la série télévisée en passant par des tendances sur le futur casting, rien n'a échappé au Ring Master. Vous aurez droit à des images dans le plus pur style kitsh digne de la grande époque Spectroman.


www.spidermanhype.com

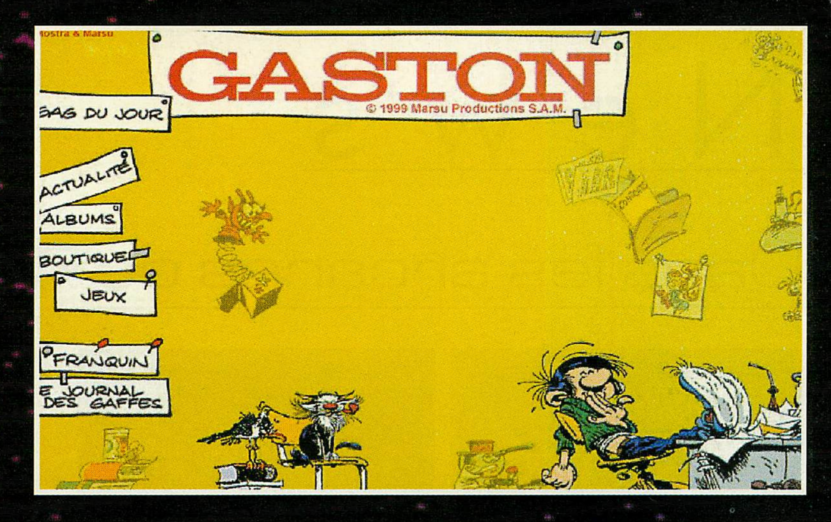


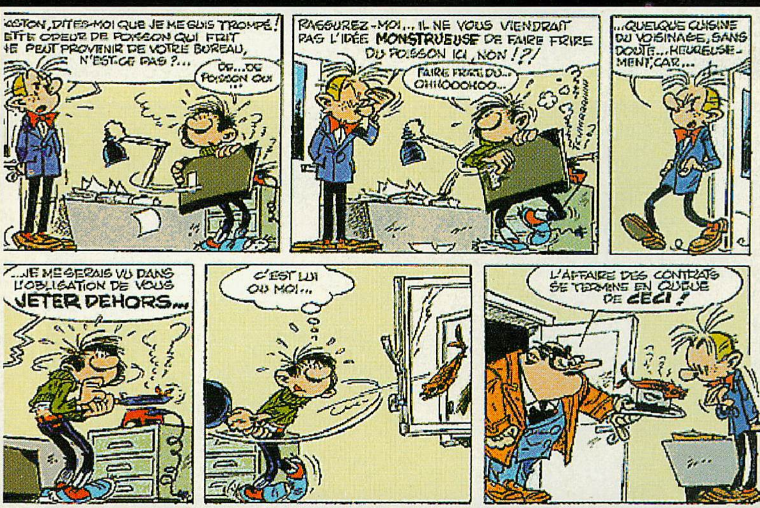
GASTON Y'A TON MODEM QUI SON

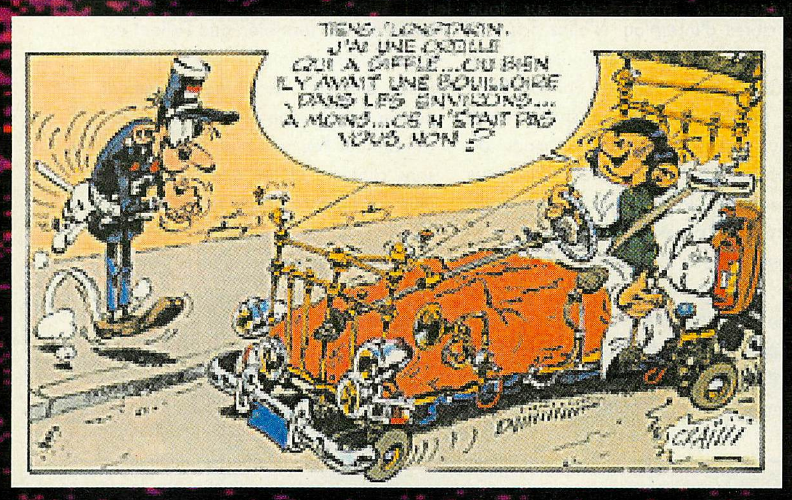


L'employé de bureau le plus fatigué du monde a un site particulièrement fourni et drôle. Des dessins, ses fameuses recettes de cuisine et une boutique collector extraordinaire. Il n'a pas fallu beaucoup de temps à la rédaction pour faire l'analogie entre la nonchalance de l'homme aux espadrilles et la personnalité de Neo Alex, quant à Vincent on pourrait aisément l'appeler Prunelle. Conçu comme un véritable hommage à l'univers de Franquin, un bon moyen d'être nostalgique avec le sourire.

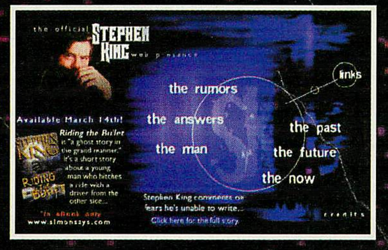
www.gastonlagaffe.com







LE MAÎTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR





Auteur incontesté dans le domaine du fantastique et de l'hémoglobine, c'est un site très complet qui nous est proposé et qui a le mérite de nous présenter un large éventail de son œuvre. Vous pourrez consulter à volonté une biographie exhaustive, et peut-être aurez-vous la chance de pouvoir communiquer avec lui : la rumeur prétend qu'il se connecte relativement souvent.

www.stephenking.com



A FOND LES MANETTES

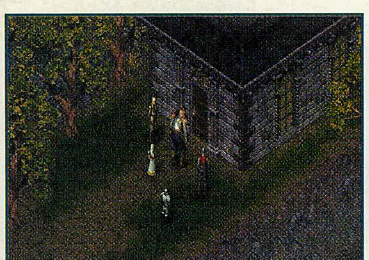


En tant que fan absolu d'arsouille à donf les ouat, un passage par le site d'un des plus grands réalisateurs français était pour moi obligatoire. Actualité oblige, vous pourrez vous régaler avec la bande-annonce exclusive de Taxi 2, qui devrait pas mal dépoter. De plus, vous pourrez surfer en toute tranquillité dans le monde très particulier des films de Besson et voyager à travers une filmographie et des anecdotes des plus croustillantes. Une façon de se faire plaisir et l'espace d'un clic de plonger dans un autre monde.

www.luc-besson.com

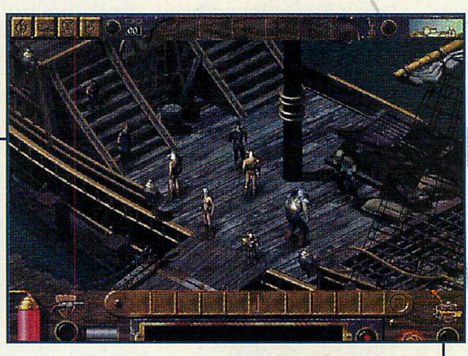
News

Dans les arcanes de Fallout ?









Si vous jouez un tant soit peu aux RPG et jeux d'aventure sur PC, vous avez certainement entendu parler de Fallout. Développé par Interplay, ce jeu (ou plutôt ces jeux : il y en a eu deux) alliait des graphismes somptueux à une durée de vie extrêmement longue. Arcanum ressemble graphiquement à Fallout et c'est normal. Pourquoi ? Parce que les gars de Troïka Games sont tous d'anciens membres d'Interplay. N'allez pas croire pour autant qu'Arcanum ne soit qu'un vulgaire clone de Fallout. Dans ce dernier, on pouvait choisir entre deux héros. Par contre, le mode de création était exceptionnel. Ainsi, vous devrez choisir votre métier, puis votre race. Puis, on modifiera ses caractéristiques et son apparence physique si on le souhaite. Par contre, on reste dans le domaine de l'heroic-fantasy depuis l'immense succès de Baldur's Gate. Ainsi, ogres, elfes, nains et dragons seront monnaie courante. Par contre, une excellente idée de Baldur a été reprise : selon vos actions, le comportement des personnes que vous rencontrerez dans le jeu variera. Cela permet de recommencer le soft et de le finir différemment plusieurs fois. Toutefois, on sent bien que Fallout est encore présent dans les esprits car certains éléments font irrésistiblement penser à un monde post-moderne apocalyptique. Pour résumer, Arcanum est sans conteste LE jeu que j'attends le plus sur PC car j'adore Fallout 1 et 2 ainsi que Baldur's Gate. Dernière info : le mode multijoueur sera présent, mais ça, vous vous en doutiez certainement.

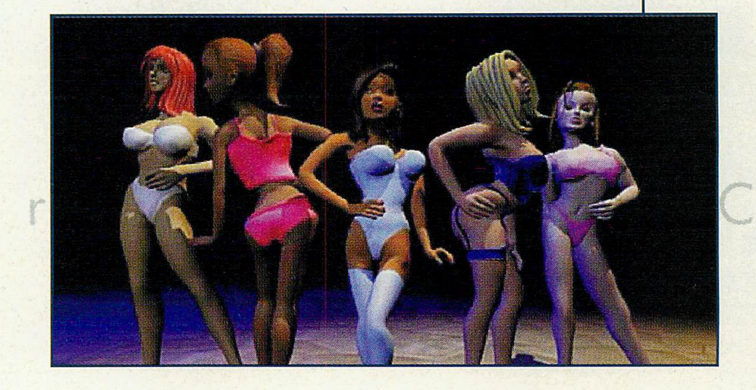
Lecteur de CD-ROM virtuel



Le plus ennuyeux sur PC, c'est que lorsqu'on veut jouer à un jeu, on est obligé d'en installer une partie sur le disque dur (parfois jusqu'à 500 Mo !) et de conserver un disque dans le lecteur de CD-ROM. Si le jeu ne trouve pas de CD, il refuse de démarrer. Mais ça c'était avant CD Copier. Ce formidable logiciel n'est pas un programme de copie comme son nom pourrait le laisser penser, ou du moins pas dans le sens où on l'entend généralement. Il permet en fait d'enregistrer l'intégralité du CD sur votre disque dur (jusqu'à 23), ce qui a comme avantages d'éviter les changements de disque intempestifs et de rendre les temps d'accès plus courts. Les utilisateurs de portables n'ont ainsi plus besoin d'emporter leur stock de CD et les joueurs peuvent passer de Superbike 2000 à Kingpin sans se soucier du disque. Bref, un logiciel indispensable !

A l'assaut des top-models !

Panty Raider est un jeu de Simon & Schuster Interactive. Ce jeu vous mettra aux commandes de top-modèles qui vont sauver la Terre de l'invasion de méchants extra-terrestres adolescents. Afin de les appâter, ces jeunes filles vont user de leur charme et même faire un strip-tease (total ?). Ah, attendez... Zut, je me suis gouré ! En fait, ces Aliens libidineux ont besoin de photos de top-modèles défilant en lingerie. Grâce à ça, ils pourront coloniser notre planète. Et c'est là que vous intervenez. Dans la peau de Nelson, , vous allez devoir aller sur Model Island pour y cacher ces photos, tout en étant poursuivi par les petits hommes verts. La bonne surprise, c'est que les photos sont sur le point d'être prises et que ces jolies donzelles sont toutes présentes sur l'île. A vous donc les joies des lunettes à rayon X et des objets clinquants destinés à allécher ces beautés. Eh oui, le but du jeu, c'est de parvenir à se faire déshabiller ces damoiselles assez vite afin que les photos ne soient pas prises et comme ça hop, pas de photos pour les martiens ! Prévu pour mai, ce jeu promet d'être distrayant, mais je doute de la durée de vie.



Quand musique et violence font bon ménage

Vincent a littéralement craqué quand il a découvert les premières images du jeu. Comme c'est moi qui m'occupe de la rubrique News PéCé ce mois-ci, j'avais un à-priori au sujet de ce soft et je ne voulais pas en parler, mais comme c'est mon rédac-chef et qu'il y tenait absolument (sinon, j'étais viré !), j'ai dû renoncer à mes velléités. Et finalement, j'ai changé progressivement d'opinion. Heavy Metal FAKK 2 est donc un jeu d'action qui s'annonce des plus intéressants et développé par Ritual Entertainment. Comme vous vous en doutiez, ce soft est inspiré du célèbre Heavy Metal, ce dessin animé culte à la bande-son hard-rock inoubliable et dont les protagonistes féminins étaient toutes de superbes canons vêtus de cuir et possédant des formes plus qu'aguichantes. Tout n'était alors qu'amour, violence et musique, le tout évoluant dans des décors magnifiques et aux ambiances variées. Dans ce jeu, vous incarnerez Julie, l'héroïne des comics HM FAKK. Comme il se doit, c'est une belle et grande femme à la poitrine superbe. Afin de calmer les ardeurs de ses prétendants, cette créature de rêve a étudié le maniement des armes blanches, à feu, de poing ou à grande portée (le mieux pour être tranquille, c'est quand même les menottes-ndc). On croirait voir un doom-like avec une vue et des passages à la Tomb Raider. Prévu pour le printemps de cette année, HM FAKK va certainement être un hit absolu (il faudra d'ailleurs penser à empêcher Vincent d'y jouer trop longtemps, sinon Dreamzone aura perdu son rédac-chef).



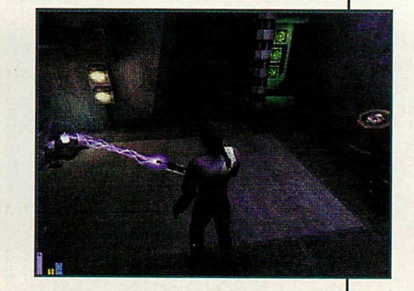


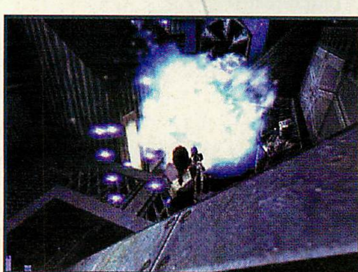


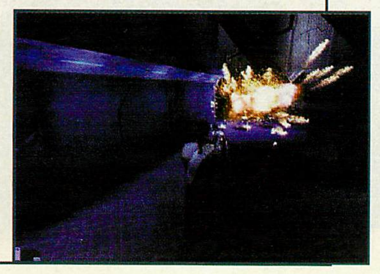
PC, frontière des Trekkies...

S'il est une série qui a contenté ses nombreux fans en matière d'expériences vidéo-ludiques, c'est bien Start Trek. Après de nombreuses rediffusions, la série originale, malgré le charisme des célèbres Capitaine Kirk (William Shatner) et Spock (Leonard Nimoy), commençait un peu à lasser tout le monde. Le superbe The New Generation a parfaitement relancé la série, et après les aventures de la nouvelle équipe de l'Enterprise on a eu droit à Deep Space Nine et Voyager, les deux nouvelles sagas de Star Trek. Les Trekkies (comprenez par là les fans) vont être comblés par la sortie de Deep Space Nine (DS9 en abrégé) : The Fallen. C'est un doom-like ? Oui ! Tant mieux, ça commençait à me gonfler, les jeux d'aventures ou de simulation. Petite devinette : quel est le moteur utilisé pour DS9 ? Vous séchez, hein ? Eh oui, sans voir le jeu tourner, difficile de donner une réponse. Allez, je suis sympa : c'est le moteur utilisé par Epic Games pour leur prodigieux Unreal ! Comment ça, vous ne voyez pas de quoi je parle ? Bon, c'est pas grave. Toutefois si ce jeu va envoyer les fans au septième ciel (s'il tient ses promesses), il ne sera pas aussi jouissif qu'un Half-Life pour le joueur non-fan ou lambda.



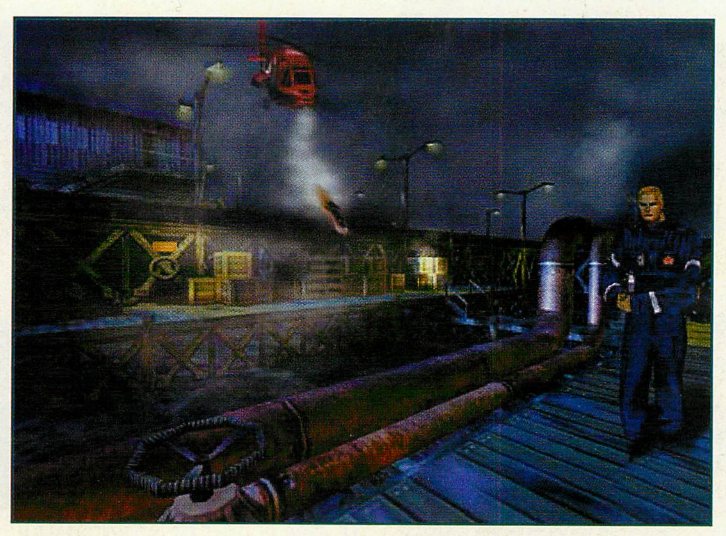






Le PC ne suffit pas !

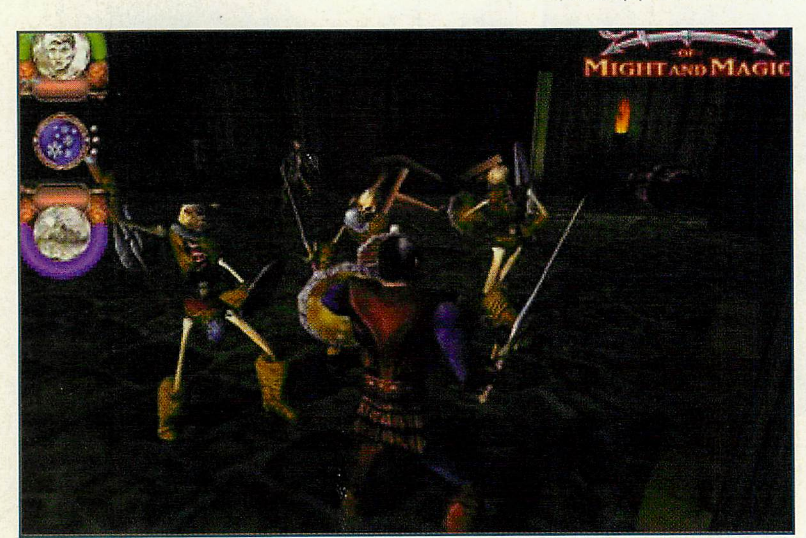
C'est avec un grand bonheur que je vais vous parler du Monde ne suffit pas (The world is not enough en V.O.) prévu pour la fin de l'année sur PC, PlayStation et PlayStation 2 (et la Dreamcast alors, Messieurs ?!). Grâce à MGM Interactive et Electronic Arts, on va bientôt ressentir l'immense plaisir de jouer à un Goldeneye en plus beau, plus long, plus beau et encore plus intéressant. D'ailleurs, sachez que ce jeu est le premier titre d'une série de softs consacrés à l'agent secret le plus connu de la planète (en y pensant, c'est quand même très paradoxal et inconvenant pour un espion d'avoir une telle renommée). Dans la peau de Pierce Brosnan (personnellement, je préfère Roger Moore ou Sean Connery, mais bon), vous pourrez utiliser un bon paquet d'armes et bien sûr ces fameux gadgets sans lesquels Bond ne serait pas tout à fait Bond. On nous promet que la gent féminine fera également partie des personnes que vous croiserez dans le jeu. Quant au moteur 3D, ce n'est pas celui de l'excellent Quake 3, mais on ne constate aucun problème. Il y aura environ 10 niveaux assez longs (Russie, Istanbul, Caucase, etc...) et 20 types d'armes différents. Le mode multijoueur sera évidemment de la partie (sur PC tout du moins). Vite, vite, je ne peux plus attendre !



Previews

Crusaders of Might and Magic

Développeur : 3DO - Editeur : 3DO - Genre : action/aventure - Sortie prévue : avril 2000



BON ON SE CALME, ILS NE SONT QUE 4 !

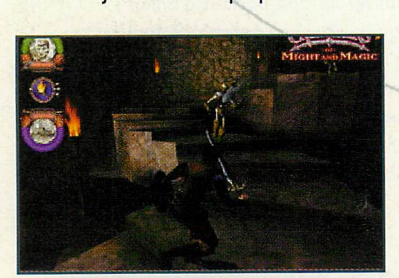


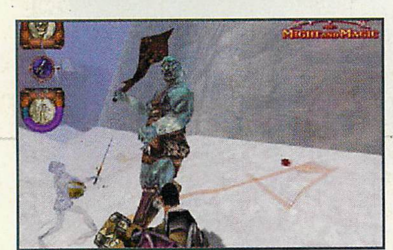


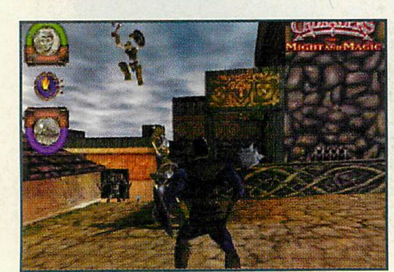


En attendant Heroes of Might and Magic 3 sur Dreamcast, je vais vous parler aujourd'hui de Crusaders of Might and Magic, la nouvelle manière d'exploiter l'univers des Might and Magic, la célèbre saga de New World Computing (dont 3DO est le propriétaire). Après les jeux de rôles donc, puis les jeux de stratégie, 3DO a décidé de transposer sa série favorite dans un monde en 3D, et dans un jeu d'action qui plus est. C'est donc à la manière d'un Soul Fighter que nous voyagerons de ville en ville, de taverne en taverne, de donjon en donjon et de port en port. Eh oui, on pourra prendre le bateau, ou plutôt une sorte de chaloupe volante. Les développeurs nous promettent 90 zones immenses à explorer, ce qui est de bon augure pour la durée de vie. Le scénario est des plus basiques : vous incarnez Drake, mercenaire dont la famille entière a été massacrée par une troupe de squelettes. Son but est donc la vengeance, mais il va se poser de nombreuses questions : qui contrôle ces squelettes ? Quels sont ses objectifs ? Quel est le vrai sens de la vie ? A quand Castlevania sur Dreamcast ? Euh non, là je m'emporte. Enfin bref. Les actions que pourra effectuer Drake seront courir, frapper, esquiver, manipuler des objets, sauter, utiliser de la magie et résoudre des énigmes. Avec une trentaine de monstres différents à ses trousses et un moteur 3D exemplaire, Crusaders of M&M's risque bien d'être une agréable surprise. C'est quand vous voulez pour une version Dreamcast !

Seba













CE GÉANT DE GLACE EST IMPRESSIONNANT !

Nox

Développeur : Westwood studios- Editeur : Electronic Arts - Genre : action/rôle - Sortie prévue : dispo

Au moment où vous lirez ces lignes, Nox sera probablement sorti dans le commerce. Au moment où j'écris ces fameuses lignes, il ne l'était pas. Voilà pourquoi Nox est en preview, et non en test. De toute façon, Vincent tient absolument à mettre d'autres jeux en test et si je ne suis pas d'accord, il s'en fiche royalement. Bon c'est pas grave. Nox est sans conteste le concurrent direct de Diablo 2. Vu le retard que mettent ces messieurs de Blizzard à sortir leur soft, j'en connais beaucoup qui se contenteront de Nox car ils ne pourront acheter les deux jeux. Les graphismes sont superbes et l'animation est très fluide. La config-minimum est raisonnable et la jouabilité ne rebutera pas les amateurs de Diablo et de Baldur's Gate car on n'utilise que les boutons de la souris (des raccourcis clavier sont présents, rassurez-vous) et l'action est vue de haut avec une perspective isométrique. On incarne un magicien, un druide ou un guerrier et chacun de ces persos possède son aventure propre, bien que le but final soit commun à tous les protagonistes : tuer Hecubah, la nécromancienne folle. Les armes, monstres, sorts et objets sont très nombreux et le scénario est découpé en 14 chapitres. A l'intérieur d'un bâtiment, vous voyez votre perso et ce qui l'entoure en transparence lorsqu'il est caché par un mur ; ce système étant inspiré de Diablo. Le mode multijoueur est également présent et bien pensé car on y retrouve même un mode inspiré du jeu Blood Bowl (ou Speedball si vous voulez une meilleure référence). Je n'ai plus de place pour vous en parler, mais Nox est une véritable bombe. Si on arrive à mettre la main dessus, on pourra vous en faire un test plus détaillé.

Seba

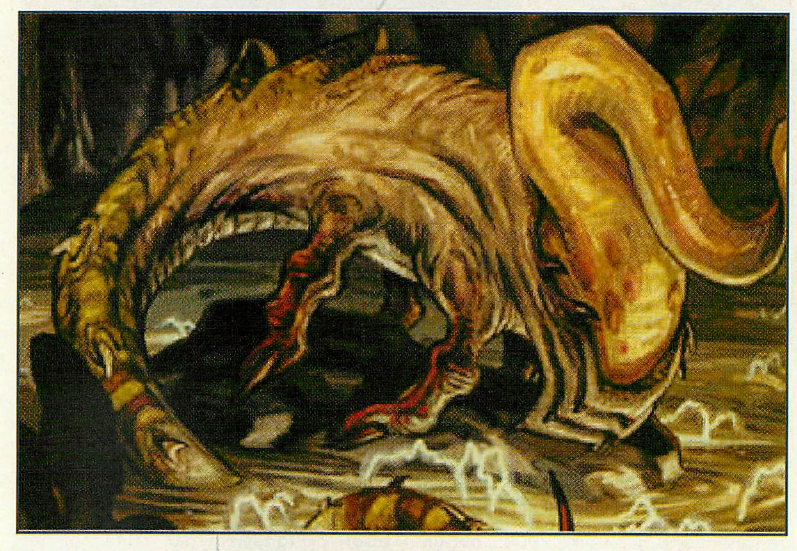






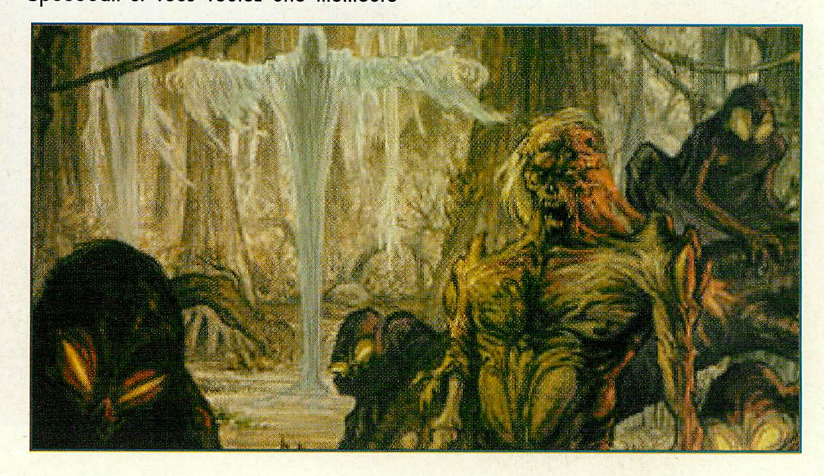


Des effets de lumière saisissants !





Retour à Stonehenge.

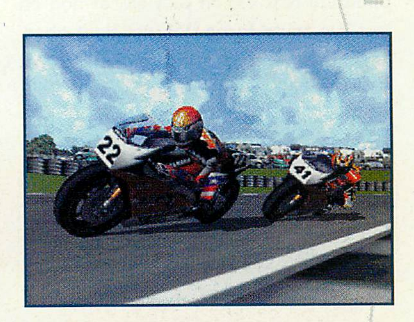


Tests

Superbike 2000


Jamais un jeu de motos n'avait montré autant de réalisme dans les chutes.






La modélisation des bolides et des motards est exemplaire, à l'exception des roues, encore un peu anguleuses.



Milestone, les créateurs de la série des Screamer récidivent dans la course sur PC, mais en se tournant, cette fois-ci, vers la simulation de motos. Superbike 2000 est, comme son nom l'indique, la réactualisation du déjà superbe Superbike World Championship, sorti l'an dernier. Il n'est donc pas étonnant de retrouver les mêmes qualités dans la réalisation et le réalisme. Graphiquement, le jeu est impressionnant : les circuits sont beaux, quoi que très sobres, mais c'est surtout la modélisation des deux-roues qui nous en met plein la vue. Les véritables bécanes du championnat ont été reproduites avec un soin extrême (Kawazaki ZX7R, Yamaha YZF750, Ducati 916...) qui suscite l'admiration. L'animation n'est pas en reste puisque, en dépit d'une lenteur relative (il s'agit d'une simulation), le comportement des bolides est exemplaire. Wheelings et chutes sont presque plus vrais que nature. Mais ce réalisme poussé n'empêche pas les fans d'arcade de s'essayer à Superbike 2000. Tout un tas d'options permettent en effet de simplifier le pilotage selon plusieurs en fonction de votre désir (assistance au freinage, changements de rapports automatiques, etc...). Chacun pourra donc y trouver son compte, même si la jouabilité nécessite une longue phase d'entraînement avant de parvenir à maîtriser parfaitement sa moto. Si les consoles peuvent aujourd'hui se targuer de posséder les meilleures simulations de bagnoles (Gran Turismo 2 sur PlayStation et Sega GT sur Dreamcast), le PC se dote avec ce jeu de la meilleure simulation de deux-roues jamais proposée à ce jour. Il sera difficile de faire mieux...

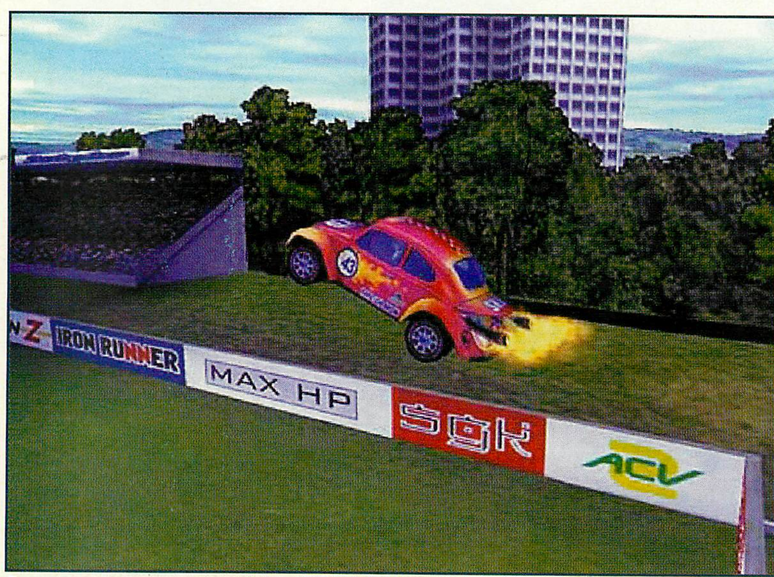


Vincent

Note : 9/10

Editeur : EA Sports
Genre : course de motos
Sortie prévue : dispo
Config. conseillée : PII 300 - 64 Mo - carte compatible Direct 3D

Beetle Crazy Cup

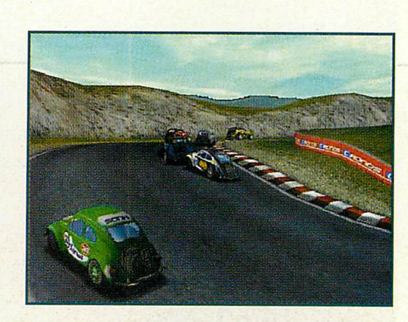


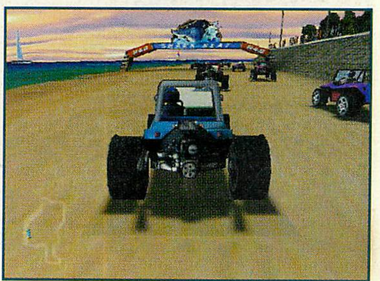
Elle vole, comme dans le film " Une Coccinelle à Mexico".

Les jeux de course mettant en situation de belles Coccinelles made in VW ne sont pas légion. C'est donc avec un certain plaisir que nous découvrons ce mois-ci Beetle Crazy Cup, un titre exclusivement consacré aux petites voitures "designées" par Porsche et à d'autres véhicules incorporant le même type de motorisation (buggies, monsters trucks, etc.). Le jeu propose cinq types d'épreuves différentes : vitesse, cross, buggy, monster truck et saut. De belles cox, un mode solo fourni : tous les éléments semblaient réunis pour faire de BCC un soft accrocheur. Mais il en va malheureusement tout autrement, car si la réalisation technique est de bonne facture (graphismes et animation), on finit vite par se lasser. Les courses s'avèrent un peu trop répétitives et le plaisir de conduire des cox se transforme alors en ennui. Les fans de jeux d'arcade y trouveront, cependant, peut-être un peu plus d'intérêt que moi, qui ne jure que par les vraies simulations. Alors, ne jetez pas la pierre trop hâtivement à ce Beetle Crazy Cup et essayez-le plutôt pour vous faire votre propre opinion.

Vincent

Note : 6,5/10





Editeur : Infogrames
Genre : course de cox
Sortie prévue : dispo
Config. conseillée : P 233 - 62 Mo - carte compatible Direct 3D, 3Dfx ou OpenGL

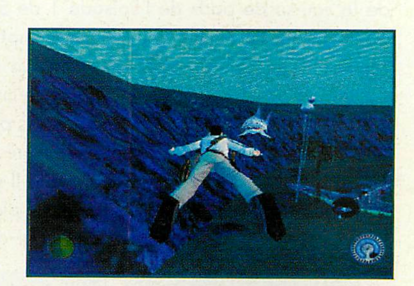
Indiana Jones et la machine infernale

Lara Croft, l'aventurière la plus sexy du milieu vidéoludique, va bientôt trouver un rival virtuel en la personne d'Indiana Jones. Le célèbre Indy débarque, en effet, sur vos micros dans un jeu d'aventure/action dont le scénario a été spécialement développé pour l'occasion. Si les aventures de Lara s'étaient fortement inspirées du héros créé par Lucas, ce dernier ne se gêne pas pour reprendre le concept de Tomb Raider. Malheureusement, Indy ne possède pas le charme de la belle demoiselle et les quelques bonnes idées que le jeu propose ne suffisent pas à compenser les faiblesses de la réalisation (moteur 3D dépassé, jouabilité peu facilitée par le grand nombre de commandes, etc.) et le manque de charisme des personnages. C'est d'autant plus dommage que le scénario était prometteur. En clair, je n'échangerai donc pas ma belle Lara avec ses formes attirantes contre un Indy disproportionné, et pourtant dieu sait que j'adore le personnage. Dommage ! Peut-être un second épisode parviendra-t-il à rendre au Professeur Jones le succès qu'il mérite...

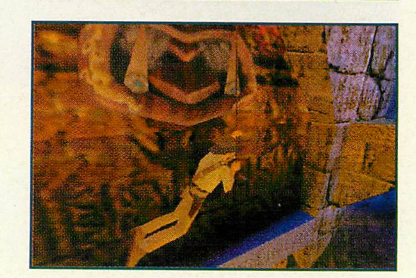
Vincent

Note : 6/10

Editeur : Ubi Soft
Genre : aventure / action
Sortie prévue : dispo
Config. conseillée : PII 300 - 32 Mo - carte compatible Direct 3D








Alors là, ça passe ou, comme qui dirait, ça casse. Il faut la jouer fine !







Star Wars Racer

Cette fois, on ne rit plus les mecs. Ce jeu d'arcade, c'est de l'or. Il risque bien de faire un tabac, et en tous cas, moi, je sauterai probablement dessus dès son apparition dans nos salles d'arcade européennes. Il s'agit bien entendu d'une adaptation de la course de pods de l'Episode 1 de Star Wars, qui avait déjà donné lieu à une adaptation sur console sympathique, mais sans plus. La sensation de vitesse prodiguée par cette nouvelle mouture en arcade sur notre chère Naomi est dix fois plus importante ! Les commandes ont même été revues pour se conformer à celles des pods du film. Il sera donc bien difficile de ne pas s'y croire. Quel plaisir d'utiliser le gros bouton en caoutchouc pour obtenir un boost du tonnerre ! Mais l'on ne peut guère en abuser car il n'y en a malheureusement que trois par niveau. Tout a été revu dans cette version. Les graphismes sont en haute définition, les engins plus détaillés et les textures sont particulièrement travaillées. Bref, je sens que les pièces de dix francs ne resteront pas longtemps au fond de ma poche le jour où la machine sera accessible aux terriens de ce côté de la planète. Il y a tout de même un petit quelque chose qui me chagrine : car si le développement sur Naomi signifie en général qu'une adaptation Dreamcast assez fidèle devrait voir le jour peu après la sortie en arcade, les deux machines étant de conception proche, il semblerait qu'une conversion fidèle soit impossible cette fois-ci, non pas pour des raisons techniques, mais de bas intérêts financiers. Car c'est LucasArts qui détient les droits de conversion Dreamcast, et ils ne partagent pas les mêmes routines que SEGA. Ce qui signifie que les possesseurs de Dreamcast devront peut-être se contenter d'une transposition de la version PC, moins rapide, et moins belle. Quoi qu'il en soit, on pourra toujours profiter de la version arcade, dont la sortie sera à surveiller de très près !

Le Joker

On s'y croirait. Voici les tribunes en délire ! C'est sûr, je suis Anakin Skywalker.

Concepteur : Sega
Machine : Naomi


La course est vraiment effrénée, pas le temps de profiter de ce superbe paysage de western.


Alors là, ça passe ou, comme qui dirait, ça casse. Il faut la jouer fine !

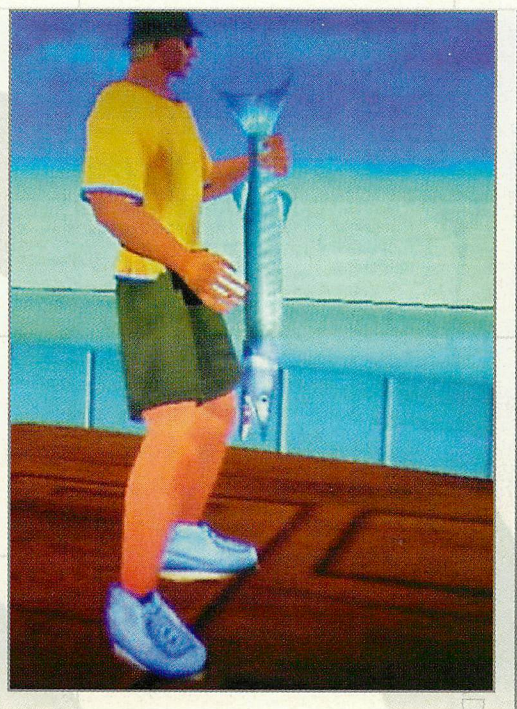






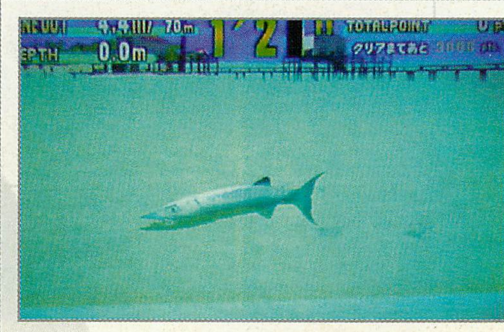


Hourra ! En voilà un sacré Barracuda ! (Faut que j'arrête avec mes commentaires de foire.)





Alors là, c'est chez moi. Et là devant, c'est mon véhicule préféré.



Sega Marine Fishing

Les amoureux de la pêche et de l'exotisme ont intérêt à avoir la gaule. A portée de main, j'entends. Il vont en effet pouvoir s'éclater sur une nouvelle production de Monsieur SEGA : j'ai nommé Sega Marine Fishing. Les jeux de safari et de pêche ont actuellement de plus en plus la cote dans les salles d'arcade nipponnes. Je ne sais pas trop comment on pourrait expliquer le phénomène, si ce n'est par une quête d'originalité ou peut-être encore l'appel de la nature. Toujours est-il que ce jeu est le cousin de «Get Bass» sur Dreamcast. Il s'agit en fait pour ainsi dire du même jeu avec quelques décors différents et de nouveaux poissons. Ma grand mère fait du vélo. Je sais que cela n'intéresse personne, mais je fais un petit test pour savoir si les gens lisent vraiment les previews d'arcade lorsqu'il s'agit de jeux de pêche. Parce que honnêtement, moi, les jeux de pêche, ben je m'en bats les rotules. Vous savez ce qu'il y a écrit sur la cabine ? « Découvrez l'excitation de la pêche en mer ! Des possibilités infinies et une puissance méconnue ! « Non mais franchement, ça vous plonge dans une grande frénésie, vous, ce genre de production ? En plus, les graphismes ne semblent pas très bien réalisés. Autant dire que je ne vais pas courir pour jouer à cette nouvelle petite merveille. Je m'y intéresserai lorsque l'on nous proposera la grosse pêche virtuelle avec un casque 3D, super mega bien foutue et tout et tout. Cela dit, je respecte tout à fait les personnes qui apprécient ce genre de jeu. Je comprends, même. Et puis à la décharge des créateurs du jeu, on peut se satisfaire qu'il s'agisse de pêche au gros traditionnelle, et pas de pêche industrielle avec des filets de 5 Km. Vous imaginez le délire ? «Découvrez les folies de la pêche au chalut géant, une excitation jamais atteinte, un orgasme vidéoludique «. I'm Joker the sailor man...Pouêt pouêt.

Le Joker

Serait-ce un poisson volant ?

Concepteur : Sega
Machine : Naomi




On reconnaîtrait presque les joueurs de dos. Si c'est pas du réalisme !





World Kicks



Je crois mon cher Jean-Mimi que ça chauffe pour notre ami le gardien.

Encore un jeu de foot, eh oui. Il s'agit certainement du sport de prédilection des développeurs comme des joueurs d'arcade. Les créateurs de Soul Calibur, rien que ça, nous ont en effet concocté une simulation de football, et cela sur la machine de Sega, la célèbre Naomi. Les développeurs nous promettent une grande rapidité de jeu, un réalisme poignant, des mouvements d'une grande variété pour tous les joueurs, bref, ils nous «promettent», quoi. On espère pouvoir les croire, et la qualité de leur précédente production nous ferait plutôt pencher dans ce sens.

Concepteur : Namco
Machine : Naomi

La qualité de la réalisation logicielle de World Kicks devrait aller de pair avec un hardware bien achalandé. Jugez plutôt : il sera possible de jouer à quatre joueurs, et en plus, chacun d'eux bénéficiera d'un ballon à son pied, qui servira de bouton de tir ou de passe. De quoi rendre les parties on ne peut plus réalistes. Afin de ne pas s'y perdre, et de taper au bon endroit dans la balle, des indications et des flèches sont affichées à l'écran en cours de partie, ce qui permet d'apprivoiser l'engin en douceur. Originalité d'une telle configuration : on risque d'attraper des crampes, comme en vrai, en shootant dans ce satané ballon qui reste sur place. Les animations et les graphismes semblent tenir la route, avec des



Une passe tout en douceur.

60 images par seconde en veux-tu en voilà. Cette simulation devrait sans complexe concurrencer un jeu comme Virtua Striker 2000, mais pour en être certain, il nous faudra attendre sa sortie d'ici quelques semaines encore. Quant aux possibilités d'adaptation sur Dreamcast, rien n'est encore certain, Namco, éditeur-tiers, pouvant très bien décider de choisir la toute récente Playstation 2 comme support console.

Le Joker



Ah ! My goddess



Ah, ma déesse ! C'est elle me semble-t-il. Belle comme un camion, non ?

Ce jeu est à réserver aux fanatiques de japanimations. Il s'agit en effet d'un jeu de société du type Trivial Pursuit où un grand nombre de questions relatives au dessin animé «Ah! My Goddess», de Kosuke Fujishima, vous sont posées. Alors autant vous dire que même si vous êtes calé en culture générale, avec des questions du style «Durant l'épisode 39, notre héroïne est enrhumée, pour quelle raison ?», je doute que vous vous en tiriez. D'autant qu'il faut déjà être sacrément fort en japonais. Mais bon, c'est vrai que les lecteurs de Dreamzone font partie de l'élite. Les questions vous sont posées par des personnages du dessin animé, et des extraits viennent ponctuer le jeu. Le plateau est présenté en plongée de 3/4. Et lorsque vous répondez correctement, vous déplacez une boule de cristal sur des cases pastel. La mienne est encore sur la case départ et y restera certainement.

Le Joker



C'est bien compris ?





Concepteur : Namco
Machine : Naomi

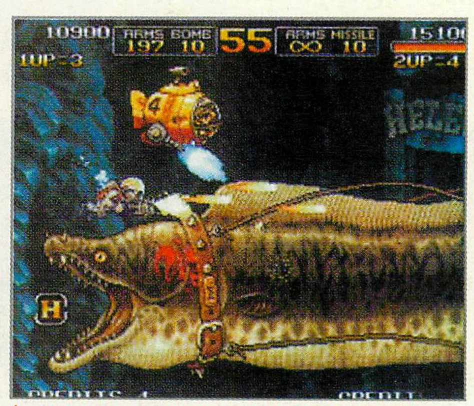
Metal Slug 3

Comme son nom l'indique, ce shoot'em up du plus pur style est le troisième avatar de la série des Metal Slug. Que dire sinon qu'il faut de tout pour faire un monde, même virtuel, et que les férus de 2D et les nostalgiques de R-Type méritent bien que l'on songe à eux de temps en temps ?
A l'heure des shoots 3D sanguinolents, la bécane semble s'en tirer pas trop mal. Ah, les bons vieux scrollings paralax, les heures passées devant une bonne vieille borne à la fête foraine... Voilà qui devrait tirer une petite larme à Vincent, notre vieux rédac'chef poilu.

Le Joker



Une action qui s'annonce palpitante.



Je crois que je ne mangerai plus de poisson de sitôt.

Concepteur : SNK
Machine : NC

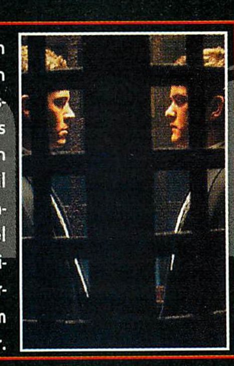
Urban Legend II



Ce second volet met en vedette trois étudiants (interprétés par Jennifer Morrison, Matthew Davis et Joseph Lawrence) qui cherchent à devenir réalisateurs en suivant des études cinématographiques. Pour obtenir leur diplôme, ils devront réaliser un court-métrage au sujet libre. Bien évidemment, ils choisiront un thème lié aux légendes urbaines. De nombreux accidents auront lieu lors du tournage. Cette suite est produite par la même bande de petits malins qui s'étaient occupés des Souviens-toi... l'été dernier et du premier Urban legend. A croire qu'il ne se sont pas encore suffisamment remplis les poches.

The Skulls

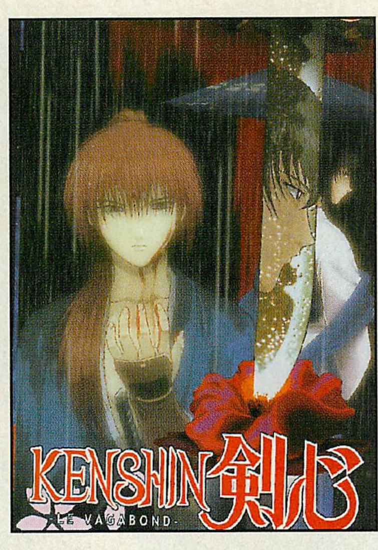
Réalisé par Rob Cohen, ce thriller décrit la tentative d'un jeune homme, Luke McNamara (joué par le Joshua Jackson de la série Dawson'Creek, pour entrer dans un collège prestigieux par le biais d'une société secrète dont les membres se font appeler les Skulls. Malheureusement, lorsque son camarade de chambre se suicide sans mobile apparent, il découvre que les Skulls tirent les ficelles d'un jeu très étrange auquel il devra participer. Produit par Neil Moritz (Cruel Intentions), The Skulls pourraient bien se montrer plus original que la majorité des films d'adolescents sortis ces derniers mois. Il ne reste plus qu'à attendre la sortie du film programmée au 14 avril (pour les Etats-Unis) pour en juger.



Pour un mois plutôt calme, c'est un mois plutôt calme ! Heureusement, de nombreuses news viennent nous conforter dans l'idée que l'an 2000 nous garantit de nombreuses excellentes soirées dans les salles obscures. On commence d'ailleurs en force avec un Scream 3 particulièrement réussi où suspense et références au genre se mélangent subtilement pour un cocktail violent des plus jubilatoires. Ce ne sera d'ailleurs pas le seul «slasher» de l'année, puisque Urban Legend 2, Promenons-nous dans les bois et The Skulls sortiront avant l'été. La télévision ne sera pas en reste dans le domaine du fantastique grâce à TNT qui nous prépare une superbe adaptation de la bande dessinée Witchblade. Jetez-y un oeil, vous verrez que l'actrice sélectionnée colle parfaitement au sujet.

Neo Alex

Kenshin - Le vagabond -



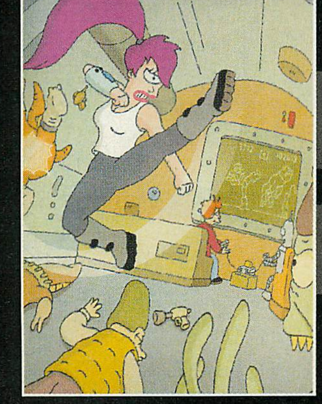
Il est rare que je traite de cassette vidéo et de japanimation dans cette rubrique, mais quand une oeuvre animée atteint un tel niveau de perfection, cela mérite d'être signalé. Kenshin est une série d'O.A.V. (Original Animation Video) composée de quatre épisodes regroupés en France sur deux cassettes par les bons soins de Dynamic Visions. Elle narre les aventures d'un jeune garçon pendant l'Ere de Genji, dans un japon féodal divisé. Devenu assassin pour le compte d'une faction rebelle au gouvernement du Shogun, il devra affronter les bains de sang et les tourments de sa conscience. Ce magnifique dessin animé nous offre une histoire particulièrement riche, des décors somptueux et des musiques grandioses (bravo à Monsieur Taku Iwasaki !). L'ensemble est tiré d'un manga de Nobuhiro Watsuki (édité en France par Glénat) dont l'ambiance était nettement plus comique. La deuxième cassette sera disponible peu de temps après la parution de votre magazine préféré. Si vous voulez voir une mini-série susceptible de vous montrer le meilleur de l'animation japonaise, n'hésitez pas, dépaysement garanti !





Réalisateur : Kazuhiro Furuhashi
Designer : Masahide Yanagisawa
Durée : env. 65 mn par cassette

Futurama



J'avais déjà eu l'occasion de vous parler de la nouvelle série animée de Matt Groening se passant dans un lointain futur. Canal + a décidé de commencer à la diffuser à partir du mois de mars tous les samedis. L'occasion unique pour les fans des Simpsons de découvrir un nouveau dessin animé à l'humour corrosif qui égratigne copieusement la société de consommation moderne. Petite déception en ce qui concerne le générique, bien loin des délires simpsonniens. Ne passez pas à côté de cette première saison qui met de nombreux éléments importants en place et qui saura certainement vous scotcher littéralement à l'écran de votre téléviseur.

Witchblade

Lorsque la société TNT (Babylon 5) décide de tourner un téléfilm basé sur le comic book Witchblade, on peut s'attendre au meilleur. Peu d'informations ont pour l'instant filtré à ce sujet, mais TNT a assuré que si ce téléfilm était un succès, il pourrait servir de base à une série. De plus, le choix de l'actrice principale s'est porté sur la ravissante Yancy Butler (que l'on avait pu admirer dans le médiocre Hard Target de John Woo aux côtés de Jean-Claude Van Damme et dans la superbe série Brooklyn South). Rappelons que la bande dessinée décrit les aventures d'une inspectrice de police hyper-sexy qui se trouve affublée d'un étonnant gant métallique aux pouvoirs surnaturels. Espérons que le téléfilm conservera toute la noirceur de la meilleure création du label Top Cow.

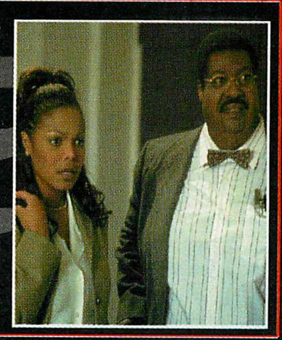


The Flintstones In Viva Rock Vegas



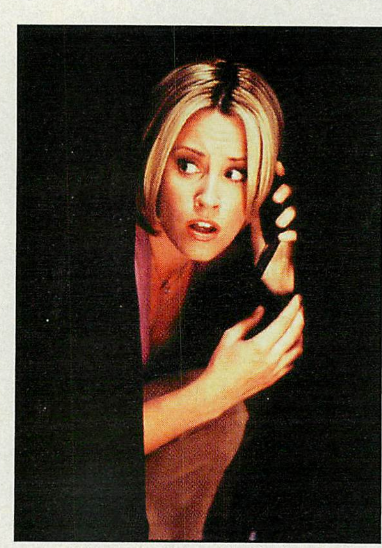
Grâce à (ou à cause de) Universal Pictures et Amblin Entertainment, nous aurons droit cette année à une suite du fabuleux (non, je plaisante !) The Flintstones. Réalisée une fois encore par Brian Levant (à qui l'on devait déjà le désastreux Beethoven) et produite par Rob Cohen, cette production risque de provoquer une nouvelle crise de fou-rire involontaire aux malheureux spectateurs qui auront commis la folie d'aller le voir. Enfin, nous aurons au moins la joie de découvrir les sublimes Kristen Johnston (3ème planète après le soleil) et Jane Krakowski (Ally McBeal) dans des tenues particulièrement ridicules.

Nutty Professor II : The Klumps



Décidément, notre pauvre Eddie Murphy se complait dans les comédies familiales. Pour ce remake, notre «formidable» star ne change pas son fusil d'épaule puisqu'il nous gratifie une fois de plus d'une galerie de personnages tous plus loufoques les uns que les autres. A ses côtés, nous aurons la surprise de retrouver la charmante Janet Jackson (que l'on espère plus convaincante que dans le pitoyable Poetic Justice) ainsi que tous les personnages qui avaient fait le succès du premier film.

SCREAM 3



Le pari était risqué pour Wes Craven : réussir là où seuls George Lucas et Steven Spielberg avaient réussi, proposer une trilogie suffisamment riche pour provoquer un immense succès populaire. Pourtant, le réalisateur du premier Freddy et de Shocker triomphe aujourd'hui une troisième fois aux Etats-Unis avec le dernier volet de la série Scream. Un volet qui permet aux fans de retrouver une grande partie des acteurs de la trilogie. Je ne chercherai pas ici à décrire le scénario, cela pourrait vous gâcher inutilement tout effet de surprise dans un film où le suspense prend littéralement le spectateur à la gorge, du début à la fin. Une fin qui ne laissera désormais planer aucune ambiguïté quant à un éventuel quatrième épisode. Malgré quelques petites incohérences scénaristiques vers la fin du film, l'ensemble des festivités est parfaitement maîtrisé par un Craven décidément en pleine possession de ses moyens. Si vous avez envie de passer un bon moment et que vous êtes amateurs de sensations fortes, ne ratez pas ce Scream 3 car c'est le chapitre final d'une histoire particulièrement sanglante. A vos couteaux !

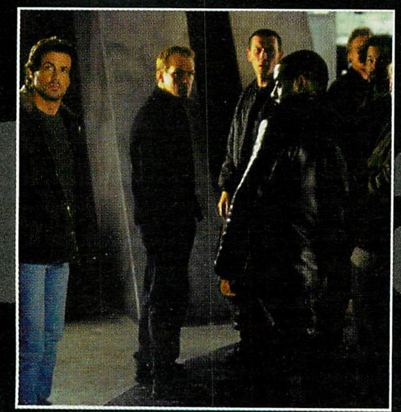






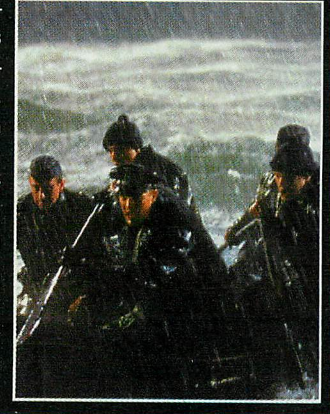
Réalisateur : Wes Craven
Acteurs : David Arquette, Neve Campbell, Courteney Cox, Patrick Dempsey, Scott Foley et Lance Henriksen
Scénario : Ehren Kruger
Durée : 117 mn
Sortie prévue : sortie nationale le 19 avril 2000

D-TOX



Ce thriller américain promet un suspense insoutenable avec son histoire d'agent du FBI. Le héros, Jack Malloy, est un agent devenu ivrogne après la mort de sa fiancée, tuée par un maniaque spécialisé dans les meurtres de flics. Il est envoyé dans une espèce d'asile par ses supérieurs. Dès son arrivée, il est sujet à d'étranges visions. Ce film a le mérite de réunir à l'écran les talentueux Tom Berenger, Sylvester Stallone et Kris Kristofferson. Si on tient compte du scénario, on peut se demander si Universal Pictures ne tente pas de réussir le même exploit que Buena Vista avec Le Sixième sens.

U-571



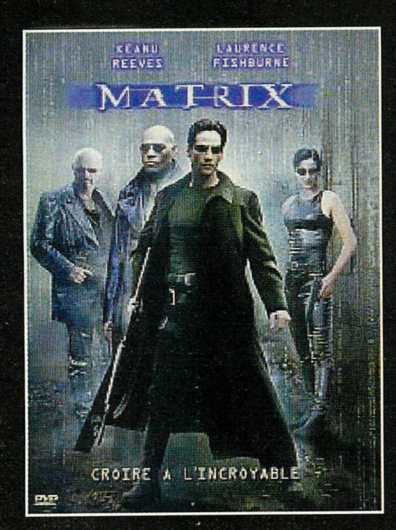
Ce film produit par les créateurs de l'excellent thriller Breakdown raconte les aventures d'un équipage de sous-marin américain, le U-571, pendant la Seconde Guerre Mondiale. Ils auront très peu de temps pour trouver un encodeur ultra-secret caché à l'intérieur d'un sous-marin nazi. Parmi les stars choisies pour les besoins du film, Universal Pictures a sélectionné Matthew McConaughey, Bill Paxton, Harvey Keitel et Jon Bon Jovi. Une chose est sûre, cette production réalisée par Jonathan Mostow promet beaucoup. Il faudra patienter jusqu'au 21 avril pour la découvrir dans les salles obscures.

DVD

- zone 2 -

Matrix

Editeur : Warner Home Video
Genre : science fiction

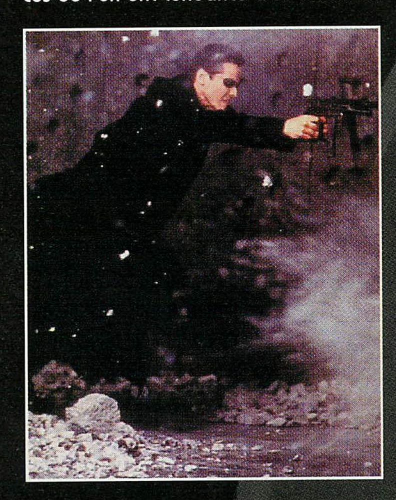


Scénario

Thomas Anderson est plus connu des pirates informatiques sous le surnom de Néo, il est à la recherche depuis plusieurs années sans le savoir de Morpheus. Un jour une femme prend contact avec lui. Intrigué par son approche, il la suit et ce qu'il va découvrir va entièrement changer sa vie.

Avis

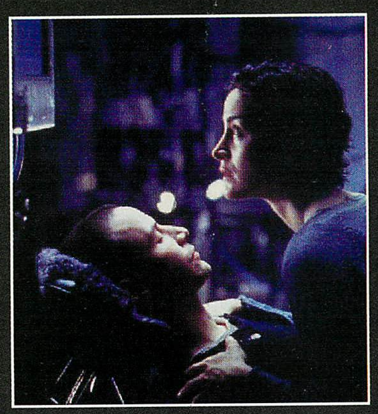
On peut facilement trouver plusieurs analogies avec le film des frères Wachowsky et la série des Star Wars. En effet, au moment de sa sortie en 1977, George Lucas Savait déjà que son histoire comprenait trois épisodes minimum. Les réalisateurs de Matrix ont la même ambition. De même que leur illustre aîné à son époque, il innove sur le style et révolutionne les effets spéciaux. La force a été remplacée par le pouvoir de la matrice, il faut sentir les choses autour de soi pour l'utiliser. Le mentor Obi-Wan Kenobi a prit les traits de Morphéus et Yoda le professeur est devenu une femme noire qui a des implications sensiblement similaires sous le nom de l'oracle. Tout cela pour dire que l'on assiste peut-être à un passage de relai entre une trilogie qui semble marquer le pas avec un quatrième épisode qui a énormément déçu et un long-métrage qui redistribue les cartes de la science-fiction des années 2000. Il est peut-être tôt pour dire si la future trilogie avec Keanu Reeves aura un impact similaire aux Star Wars mais le chemin parait assez bien balisé. Sans traiter du même sujet, les grands principes imaginaires qui ont fait le succès de l'un ont tendance à se retrouver

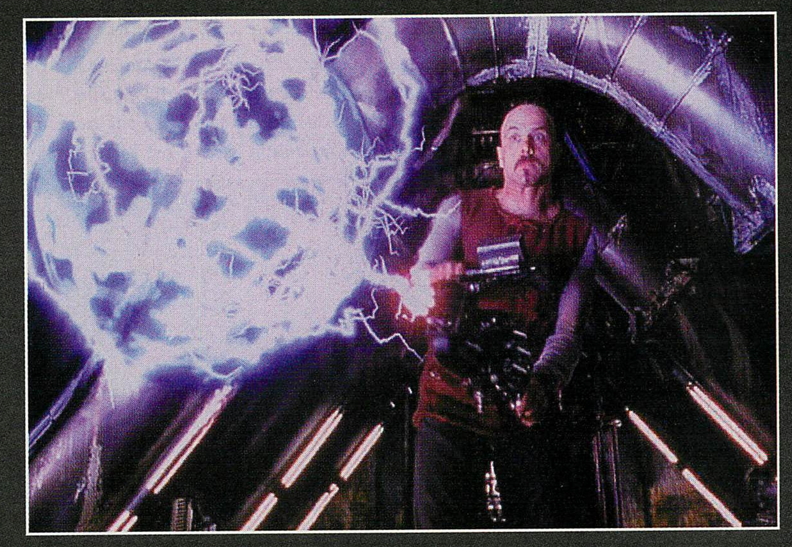


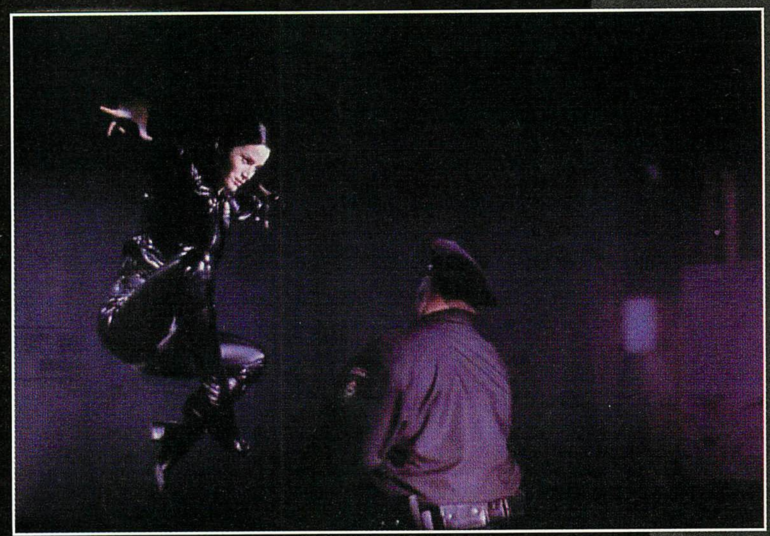
chez l'autre. On ne peut que se réjouir d'avoir le choix entre la nostalgie et l'innovation sans renier un passé cinématographique qui a illuminé nos écrans durant 20 années ; il ne reste

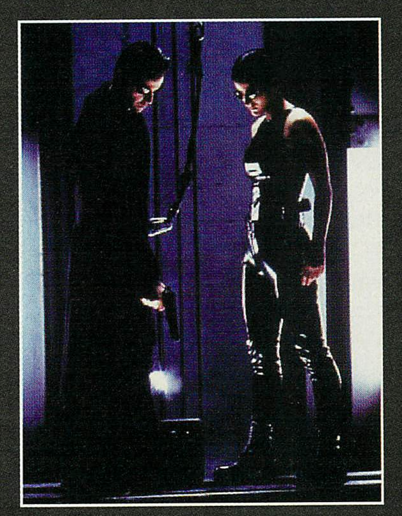


plus aux frères Wachowsky qu'à faire aussi bien que Mr Lucas, que la force soit avec eux. En attendant, on peut se régaler du premier opus qui est à tout point de vue un chef-d'oeuvre. Au niveau technique il n'y a absolument rien à redire : une qualité d'image éblouissante et un son en 5.1 d'une pureté jamais égalée. Au niveau histoire, effets spéciaux et distribution, originalité est le maître mot. Inutile de vous préciser que ne pas vous le procurer c'est en quelque sorte une incapacité à se faire plaisir.









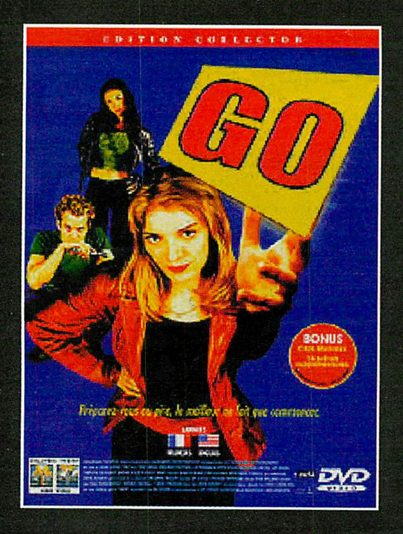
Vidéo : widescreen 1.85 :1
Langues : anglais et français en 5.1
Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais, arabe, espagnol et allemand
Suppléments : reportage, option suivez le lapin blanc dessins et story boards, filmographies, fonctions DVD rom

Note : 5
Image : 5

- zone 2 -

Go

Editeur : Columbia Tristar
Genre : comédie grinçante





Scénario

Ronna, Simon, Zack, Adam et les autres sont sur le point de passer un Noël assez particulier. Ils vont au hasard des rencontres et des événements se plonger dans le marasme le plus total. Au coeur de Los Angeles leur vie ne sera plus jamais la même après ce week end de folie.



Avis

Ici, pas d'effets spéciaux, pas d'images numériques, pas d'explosions dans tous les sens, juste un scénario exceptionnel. Il n'en faut pas plus à Go pour être l'archétype d'une réussite cinématographique qui sort du lot des productions hollywoodiennes habituelles. Le succès ne serait pas total sans le



montage admirablement effectué, ce qui était loin d'être évident au départ. Il y a tant de personnages qui se croisent et s'entrecroisent avec des Flash-backs insensés sans que cela ne nuise à la fluidité de l'intrigue. On a droit à des scènes époustouflantes de drôle-

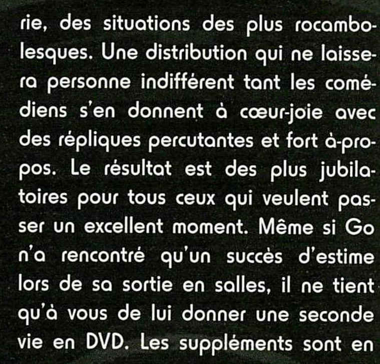


rie, des situations des plus rocambolesques. Une distribution qui ne laissera personne indifférent tant les comédiens s'en donnent à cœur-joie avec des répliques percutantes et fort à-propos. Le résultat est des plus jubilatoires pour tous ceux qui veulent passer un excellent moment. Même si Go n'a rencontré qu'un succès d'estime lors de sa sortie en salles, il ne tient qu'à vous de lui donner une seconde vie en DVD. Les suppléments sont en

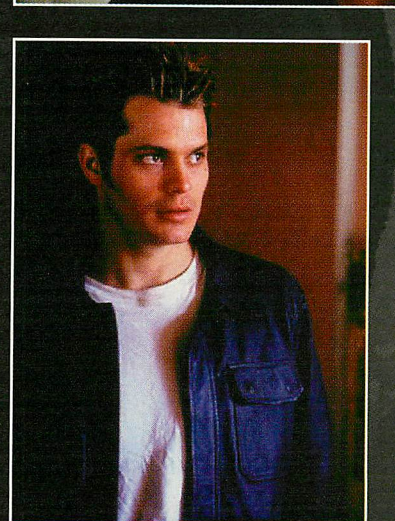


nombre plus que conséquent et lèvent le voile sur le travail exceptionnel fait par le réalisateur et le monteur. On découvre avec joie qu'il est encore possible de faire des longs-métrages sans dépenser de sommes astronomiques en effet spéciaux et en mitraillages en tout genre. Pour que go devienne culte, il n'y a qu'un pas que nous avons déjà franchi.









Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : français et anglais en 5.1
Sous-titres : français, anglais et arabe
Suppléments : bande-annonce, fimographie, clips musicaux, commentaire audio du réalisateur et du monteur, 14 scènes supplémentaires, le making of et interview avec extraits du tournage



Son : 4
Image : 4

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Le numéro de Dreamzone que vous avez entre les mains est déjà suffisamment dense et intéressant pour que vous vous demandiez ce que l'on vous réservera au prochain numéro. Ne vous méprenez pas, le programme est plus qu'alléchant et ne devrait en aucune façon vous décevoir. Une pléiade de suites seront à l'affiche, et non des moindres.



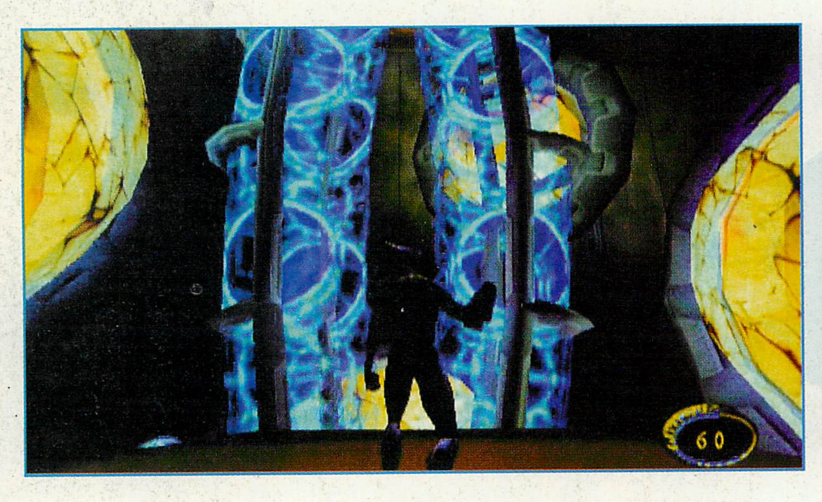


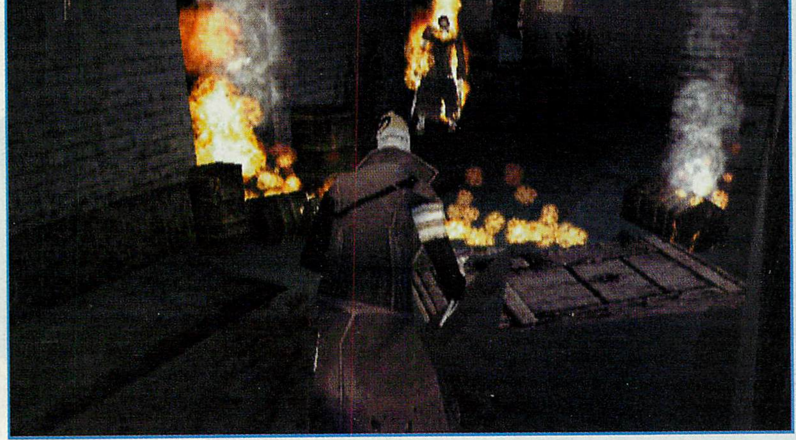
Dead Or Alive 2

Enfin il arrive sur la Dreamcast, ceux qui pensaient que Soul Calibur était indétrônable et pour longtemps vont peut-être revoir leur jugement tant les rumeurs qui précèdent sa sortie sont élogieuses. Tous les testeurs de la rédac sont sur les starting-blocks afin d'être les premiers à poser les mains dessus. (Evidemment, Seba est déjà parti vent du cul, on ne l'arrêtera plus.)

Resident Evil 2

Les joueurs qui ont réussi à patienter jusqu'à la version européenne vont être récompensés de la longue attente qui a précédé la sortie du titre. Zombie, Claire et Léon, la famille est au grand complet. Préparez la lessive, ça va saigner.





MDK 2

Alors que les initiales AR signifient plutôt un accusé réception de la poste, pour MDK 2 il s'agit évidemment d'Action et de Réflexion. Il devrait devenir rapidement un incontournable de la console, tant à la présentation il nous avait impressionnés.

Dossier Nightmare Créatures

Mes amis, on va vous concocter un dossier dont on a le secret qui devrait dégrossir ce titre de Kalisto dans toutes les largeurs. Attendu comme le Messie, il serait dommage de ne pas aller plus loin dans nos investigations pour que rien ne nous échappe et vous permettre de patienter de manière plus sereine.

Le numéro 12 de Dreamzone sera dans les kiosques le 14 avril.

+ de 30 000 astuces

PlayStation, Dreamcast, N64, Saturn, Game boy, Game Gear ...

+ de 2 500 jeux

Des trucs, des astuces, des codes et des conseils pour les jeux sur consoles : PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, Saturn, Game Boy, Game Gear... et sur Mac et PC.

Questions réponses personnalisées :

- Réponse sous 24 heures maxi, y compris pour les nouveautés et les jeux importés.
- Pour toutes les machines, même les plus anciennes.

mise à jour quotidienne

3615 DES TIPS

2, 23 F/MIN
KLETEL® - SIRET : 341 789 790